

# WIZ

ז י ך ך

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי שולחן, סגה, נינטנדו, מבוכים ודרקונים, ועוד

5  
גיליון

081115  
8 ש"ח (כולל מע"מ)  
באילת 6.80 ש"ח

ט.פ.י.ם

וטריקים למשחקי:  
מחשב, סגה ונינטנדו

- הכל על מכונות משחק
- ממשטח השולחן למסך המחשב
- סגה — אם כל המערכות

מייקל ג'קסון הוא הכוכב במשחק חדש של סגה — MOONWALKER



## זיזים יקרים!

ללק נכבד מהעיתון מוקדש הפעם למכונות משחק. אולי בשל החופש הגדול והפנאי שיש גם לדברים שכאלה, ואולי בשל התנופה שקיבל הנושא בתקופה האחרונה בעולם. לפניכם סקירה על מכונות משחק של חברות שונות, סקירה רחבה על חברה מיוחדת אחת – סגה, וכתבה על מקום מעניין – מוזיאון למכונות משחק.

בעיה חמורה במיוחד שמציקה לנו מהיום שWIZ הגיח לאור העולם, היא איך להשיב לזיזים שכותבים לנו על בעיות שיש להם במשחקים השונים. אפשרות לפתרון עתידי הצגנו בפינה של דר' WIZ. אחד הקוראים, נדב הקסלמן, מוכן להציע פתרון נוסף – טוב יותר משלנו. הוא מוכן להתנדב לפתור טלפונית, חינם אין כסף, כל בעיה שתתקלו בה באחד ממשחקי קווסט. מספר הטלפון שלו הוא: 052-925127. אנו קוראים לזיזים נוספים להצטרף לנדב, ולהציע לתקועים למיניהם לפתור טלפונית את בעיותיהם גם במשחקי מחשב אחרים, סגה ונינטנדו. אנו נעניק למתנדבים אלו את התואר הנכבד "יקיר WIZ".

אירוע אלוף האלופים נדחה לסוף יולי והוא יהיה ללא ספק האירוע החם של החופשה. בואו בהמוניכם!

שלכם WIZ



# ת וכן העניינים

- ★ יבמ: סטלר 7
- ★ יבמ: טיפים למשחקי קווסט
- ★ ממשטח השולחן למסך המחשב
- ★ גיימבוי
- ★ חידונים
- ★ סגה: אם כל המערכות
- ★ טיפים ליבמ, סגה ונינטנדו
- ★ מציאות או דמיון
- ★ סגה: מונוקור
- ★ מכונות משחק
- ★ נינטנדו: מגה-מן 3
- ★ נינטנדו: זלדה
- ★ לוח, וויז החודש
- ★ העמוד שלכם
- ★ הפינה של דר' וויז
- ★ ביקורת ספרי פנטזיה
- ★ הקרן המוכספת
- ★ הדרכון השחור
- ★ על מודלים, דיורמות ושאר ירקות
- ★ קומיקס

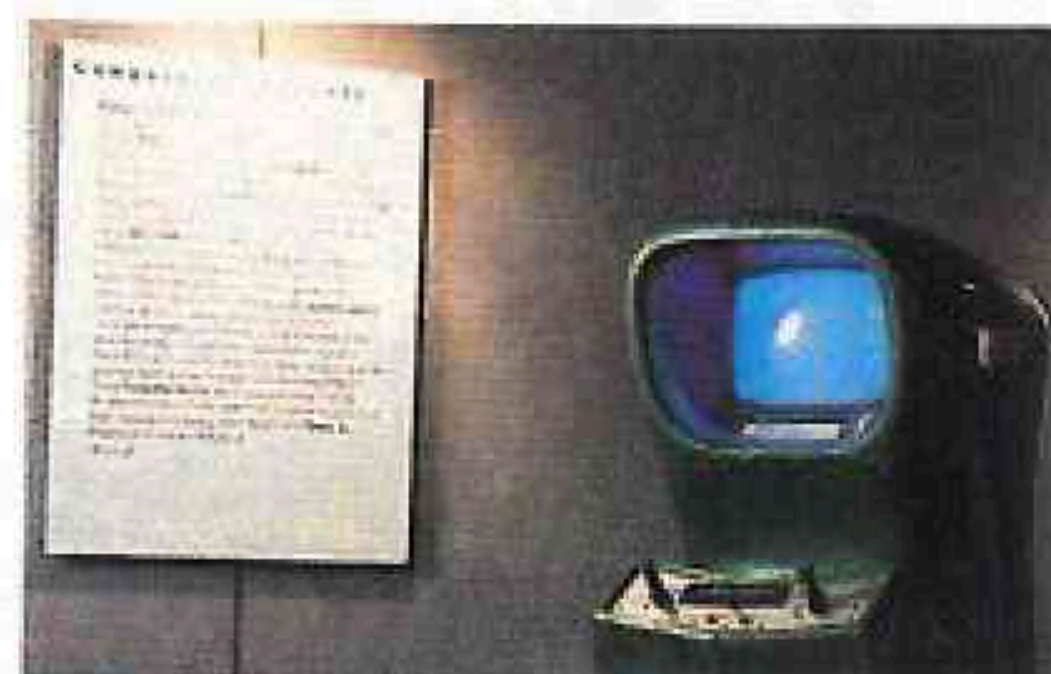
• עורכת: סיגל בן-ארצי • יועץ טכני: דוד רביב • ניהול הפקה ומודעות: לילי צראף • עיצוב גרפי: סולו קמינר • סדר: תמליל בע"מ • לוחות: קולורגרף • דפוס: טופרינט בע"מ • מו"ל: WIZ, ירחון • מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני-ברק, ת.ד. 1409 בני-ברק. טל': 03-5794711.

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון נכונים ליום הוצאתו בלבד.

אין המערכת אחראית לתוכן המודעות

## מוזיאון למכונות משחק

כף של מקום עם היסטוריה בת עשרים שנה בלבד. לצעירים ולצעירים ברוחם.



## אם כל המערכות

סגה מייצרת מערכות משחק בקצב מסחר, גם לבית וגם לאולמות משחקים.



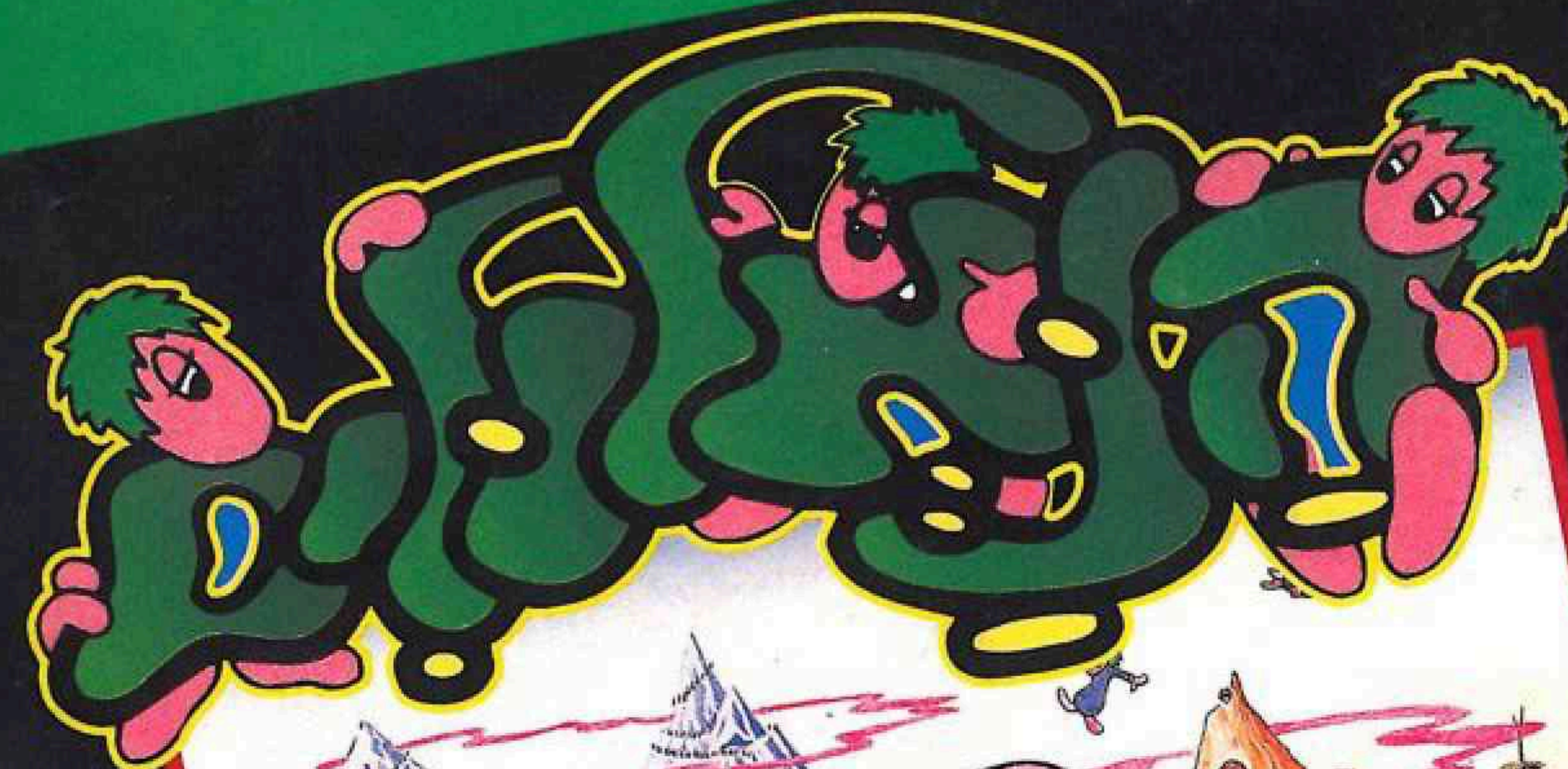
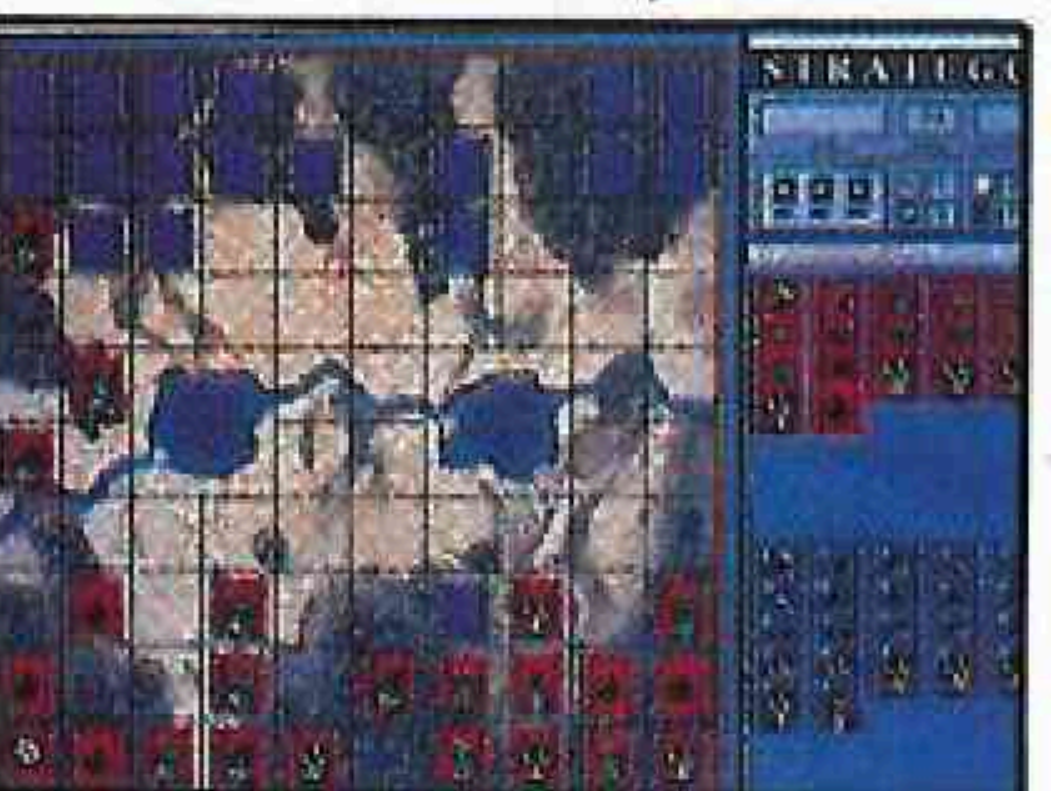
## בקצב העתיד

מכונה וירטואלית מראה לנו היום כיצד יראו מכונות המשחק של מחר.



## ממשטח השולחן למסך המחשב

המשחקים של היום הם לא המשחקים של פעם. ההוכחה: את המשחקים המוצלחים מהעבר החליטו עתה למחשב. מתי ימחשבו את משחקי החצר מסוג קלאס ומחבואים?



חדש

הנמלולים  
המשחק שישגע  
את כל המשפחה



IBM PC / XT / AT  
512 K / HERCULES / CGA  
EGA / MCGA / VGA

מכיל 3 דיסקטים חומך בכרטיס Ad-Lib

המשחק מכיל 3 דיסקטים  
במחיר 69.90 ש"ח

מחשבת

עברנו למעוננו החדש בקיבוץ גליל ים  
טלפון 052-528741









**\* איך ניתן להשיג את הדיסקט עם הפתרונות למשחקי סיירה?**  
**הדיסקט עם הפתרונות בעברית מתעדכן מדי פעם, בעיקר לאחר שיוצאים משחקים חדשים לאור. את הדיסקט ניתן להשיג ממועדוני מחשבים או מחברים.**

**מאת: אמיר גולדרט**

THROW VINE. כך תחצה את המצוק. עלה מסך. ליד שביל הקרח כתוב: ASH. עלה מסך בשביל, וכך תגיע ללוע של הר הגעש. מול הסלע הגדול כתוב: PUT BAG AND MATCHES IN BOTTLE, THROW BOTTLE TO HOLE LIGHT MATCH.  
 \* בנמל התעופה עליך לקנות כרטיס מסוכן הכרטיסים. לאחר-מכן תיתן את הדרכון שלך לפקיד הקבלה. כשתגיע לשער מס' 1, לך לשולחן הפקיד וכתוב: GIVE TICKET, GET PAMPHLETS. כנס דרך הפתח שנפתח וכך תגיע למסוף.

## ■ איש הקרח

**\* איך מצילים את הבחורה שטבעה?**  
 ממסך הפתיחה, אחרי שפונים מסך שמאלה, רואים בחורות שמשחקות כדור-עף. כדי להצטרף אליהן, צריך לכתוב: PLAY, TALK, GIRL. לאחר שהכדור יעוף לים, אחת הבחורות תרוץ להביא אותו. כשהיא תקרא לעזרה, עליך למשוך אותה מהמים ולהשכיב אותה על החול. כדי שתשוב להכרה עליך לכתוב: ESTABLISH THE AIRWAY, CALL FOR HELP, SHAKE AND SHOUT, LOOK LISTEN LOOK LISTEN AND FEEL BEGIN, CHECK PULSE, LOOK LISTEN AND FEEL, GIVE 2 BREATHES, COMPRESSIONS.



**\* פיענוח מילות הצופן:**

זוג ההודעות הראשון: ההודעה מושינגטון - כשתגיע לטונים, עליך לאתר רשת דייגים ולהניח בה בקבוק שאותו הרווחת מהמלח הוקן. כך תציין שהגעת. כשהשטח יהיה נקי, הדייג יוציא את הבקבוק.  
 ההודעה מה-C.I.A - אוניות מלחמה

## ■ לרי 2

**\* איך נכנסים להר של דוקטור גנוקי?**  
 מהמצוק רד מסך. לך מסך ימינה וליד האפר כתוב: GET ASH. לך מסך שמאלה, עלה מסך, עמוד באמצע הצוק וכתוב

נמצאות בים הצפוני ולכן יש להיזהר. יש להשתמש בדרך חלופית כדי להיכנס לנמל עיר היעד.

זוג ההודעות השני: ההודעה מושינגטון- כשתגיע לטונים, עליך ליצור קשר עם הסוכנת סטיסי לקבלת הוראות נוספות. ההודעה מה-C.I.A - אחרי שתחצה את הקוטב הצפוני, אל תצוף על פני המים עד סוף המשימה.

## ■ קינג קווסט 3

**\* כיצד הורגים את המכשפה מדוזה?**  
 כדי להרוג את המכשפה מדוזה, צריך להשתמש במראת הקסמים שלוקחים בתחילת המשחק מהמגירה שבחדר של הקוסם.  
 לאחר שמגיעים למדבר, צריך לעמוד עם הפנים לצד ימין ולכתוב: USE MIRROR. ברגע שהמכשפה מדוזה תתקרב אליך, תלחץ מהר על ENTER ואז מדוזה תהפוך לאבן.

## ■ טיפים ורמזים

### לקינג קווסט 2

**\* את הסל צריך לתת לכיפה אדומה.**  
 בתמורה תקבל ממנה פרחים.  
**\* בכנסיה עליך להתפלל ואז תקבל צלב שיגן עליך מרוחות רפאים.**  
**\* עליך לתת לסבתא של כיפה אדומה את המרק שלוקחים מהמערה של הגמד. צריך לקחת את הגלימה והטבעת שנמצאים מתחת למיטתה.**  
**\* מתנות העתיקות עליך לקנות את מנורת השמן.**  
**\* כדי שיחשבו שאתה דרקולה, עליך ללבוש את החליפה והטבעת.**  
**\* כדי לחזור הביתה, אחרי שהגעת אל הנסיכה, עליך להשתמש בקמיע.**



**יבמ ותואמים**

## ■ לרי 1

**\* מה עושים עם היין?**  
 לאחר שקנית את הוויסקי בבר, עליך להיכנס למסדרון מצד שמאל ולתת את

היין לשיכור. לא צריך להיכנס עם היין למונית.

את היין שקונים בחנות עליך לתת לבחורה שנמצאת במלון בקומה הרביעית.

## ■ טיפים ורמזים

### לפוליס קווסט 1

**\* למכונית המשטרה שלך יש שלוש מהירויות:**  
 הקשה על F6 - מהירות נמוכה. בדרך-כלל כדאי להשתמש בה בסיבובים וכאשר רוצים לחנות. במהירות זו אסור לעבור באור אדום.  
 הקשה על F8 - מהירות רגילה לנסיעה רגילה. גם במהירות זו אסור ליסוע באדום.

הקשה על F10 - מהירות גבוהה. במהירות זו יופעלו צופר הניידת והאורות המהבהבים. במהירות זו משתמשים למרדפים ולמעצרים ומותר לעבור ברמזורים באור אדום.

**\* לפני שתיסע בניידת, עליך לכתוב: CHECK CAR וללכת מסביב לניידת. כך תגלה תקר שיתוקן אוטומטית.**  
**\* בתוך הניידת כתוב NIGHTSTICK וקח את האלה. תצטרך להשתמש באלה נגד הברייונים שנמצאים בבר. יש קיצור ל-NIGHTSTICK - USE PR24. תצטרך להשתמש בו כתגובה מהירה נגד הברייונים.**

# השאיפה לתהילה

QUEST FOR GLORY I-II

**מאת: רון דובר**

שבמקום לזרוק קוביות, אתה צריך להפעיל מקשים. הבדל נוסף: מתחילת המשחק אתה יכול להופיע בתור מיוזג של שתי דמויות: לוחם, למשל, יכול להפעיל קסמים ולקוסם יכולים להיות כישורים של גנב.

כדמות המסויימת בה בחרת, עליך במשחק הראשון, השאיפה לתהילה 1, להיות הגיבור ולגרוף את התהילה. זאת תעשה באמצעות ביצוע משימות נועזות שלעתים הופכות אותך לעשיר. תוך כדי מלחמה במפלצות, שימוש בכלי נשק ולמידת לחשי קסמים, אתה צובר נקודות ניסיון ויכולת. כמו בכל הקווסטים, אתה נדרש להכתיב לדמות שלך מה לעשות, אבל כמות האקשן במשחק הרבה יותר גדולה מאשר ברוב הקווסטים האחרים. את רוב המשימות במשחק ניתן למצוא בגילדת ההרפתקנים. כל אחת מהמשימות בגילדה מזכה בפרס. למשל, אם תצליח למצוא את הבת של הברון, תקבל סכום כסף מסוים. או, אם תצליח למצוא את הטבעת האבודה של רוקחת השיקויים, תקבל חמש פיסות זהב ושני שיקויי בריאות. כדי לסיים את המשחק, אתה צריך להשלים את כל המשימות, חוץ מאחת שהיא משימת רשות. המשחק השני, השאיפה לתהילה 2, הוא המשך ישיר של המשחק הראשון. בסוף המשחק הראשון אתה טס לעיר אחרת ואת המשחק השני אתה מתחיל כשאתה נוחת בעיר. לא ארחיב על משחק זה ואשאיר אתכם מלאי סקרנות לצפוי לכם בו.

## טיפים

**\* בשאיפה לתהילה 1 אסור להרוג את הדוב, אלא להרגיעו ולשחררו באמצעות מפתח השלד.**  
**\* בשאיפה לתהילה 2 יש להוביל את האש לתוך המגורה.**





# ממשחק העולחן למסך המחשב

## ■ מונופול

המונופול הממוחשב הוא לא העתק מדויק של משחק השולחן. סיירה, היצרנית, נטלה מהמשחק המקורי את הרעיונות הבסיסיים ושינתה אותם לטובה. במשחק שיכלולים ושינויים רבים שרק באמצעות המחשב ניתן לבצע. ראשית, שונה שם המשחק והוא נקרא כיום: JONES IN THE FAST LANE (ג'ונס במסלול המהיר). בנוסף, שונו מספר רעיונות. ג'ונס אינו רק בעל מזמנים שצריך לחשוב איך להשקיע אותם, אלא הוא קודם כל אדם מן הישוב. ככזה עליו למצוא עבודה, לשכור דירה, ללמוד, ורק אחר-כך לחשוב כיצד להשקיע את כספו. כדי להצליח במשחק, עליו, כמו בחיים, לשקול מהלכים בכובד ראש.

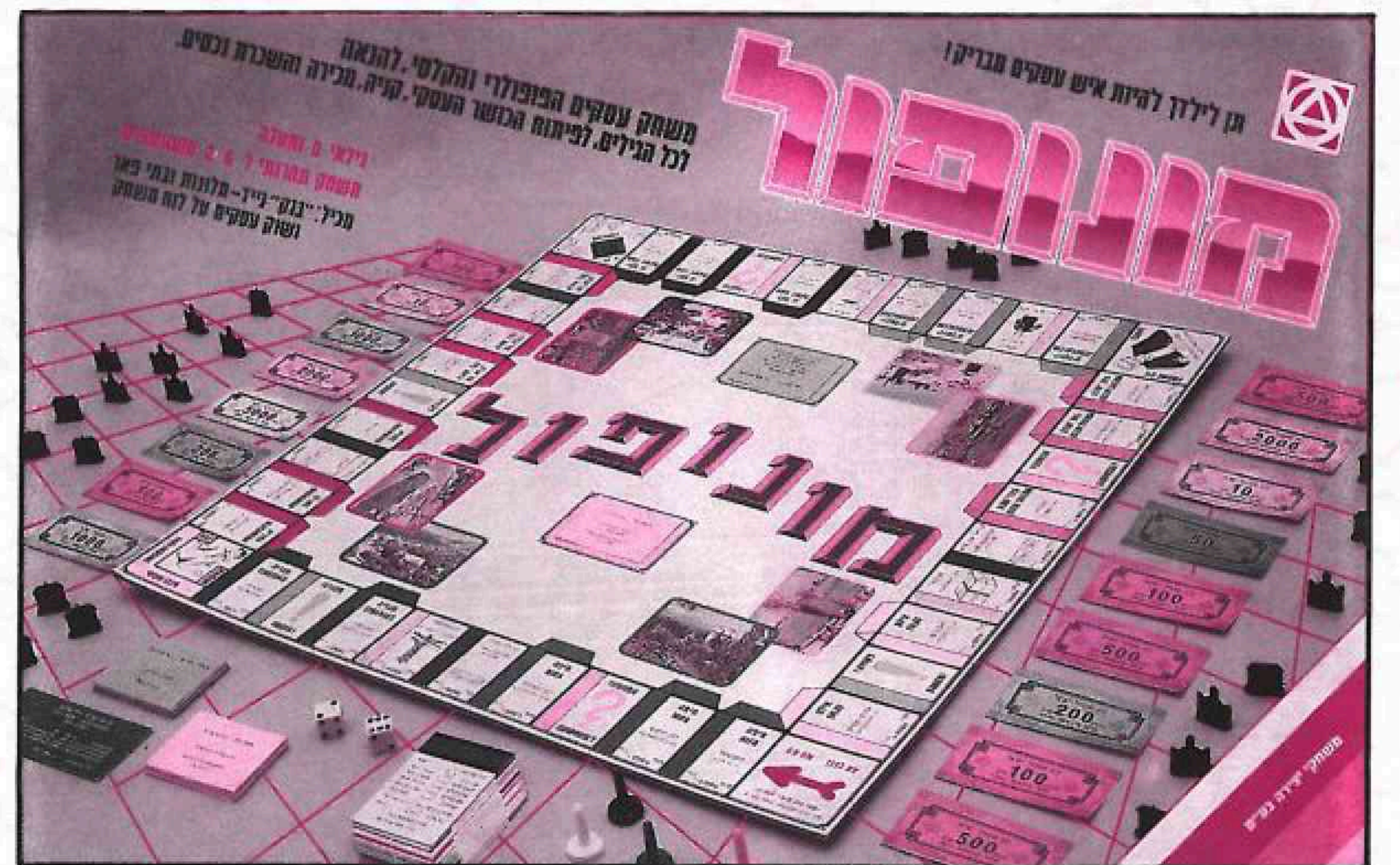
**מונופול, רמז וסטרטגו בגירסה ממוחשבת. האם השינוי משפיע על ההנאה? קראו ותדעו**

במשך המשחק מופיע על המסך לוח מונופול, עימו אפשר לבצע את המהלכים השונים: לנוע ממקום למקום, להיכנס לחנויות, לחפש עבודה, ועוד.

לפני המשחק קובע כל שחקן את רמת ציפיותיו בתחומים הבאים: השכלה, כסף, קריירה ואושר. ככל שהשחקן יקבע רמת ציפיות גבוהה יותר, המשחק יהיה קשה וארוך יותר. כדי להתקדם ברמת ההשכלה, למשל, צריך ללמוד במכללה. כדי להרוויח כסף, צריך לעבוד יותר. כדי לנהל קריירה מצליחה, צריך להתמחות בעבודות שונות. וכדי להתקדם במסלול האושר, צריך לרכוש בית ולרהט אותו.

הבסיס לניצחון במשחק, מעבר להשתתפותה של אלת המזל, הוא ההגיון. ככל שתכלול את מעשיך בתבונה רבה יותר, כך גם תצליח להגיע ליעדים שהיציבה לעצמך. מנצח במשחק מי שהגיע ראשון לרמת הציפיות שקבע לעצמו.

ג'ונס הוא משחק מהנה במיוחד, שמומלץ לכולם שרוצים להתנסות בחיים "האמיתיים".

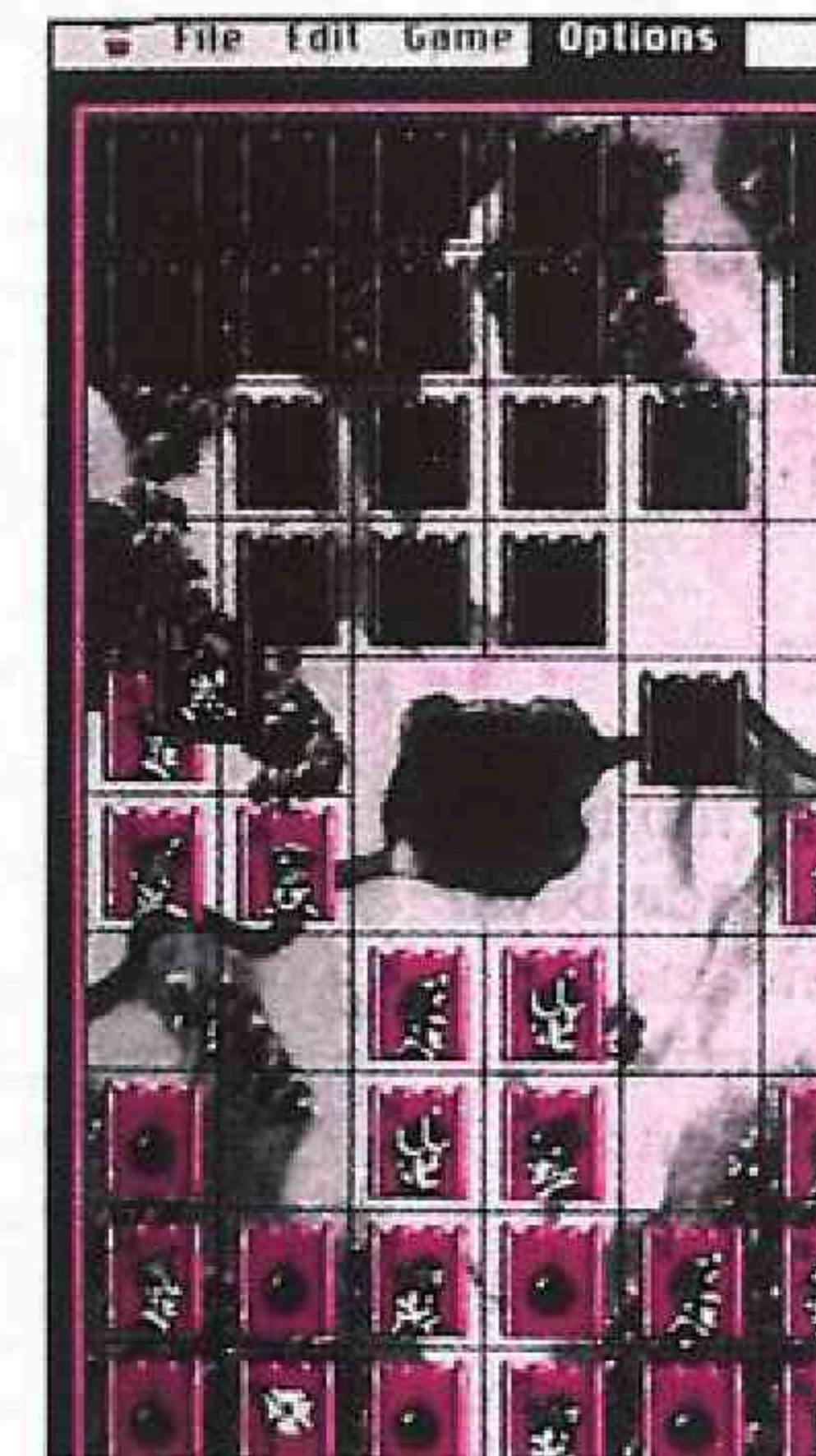


## טיפים

- ★ בתחילת כל סיבוב צריך לאכול במסעדת ההמבורגרים כדי לקבל כוח, אחרת תאבד זמן בתחילת הסיבוב הבא.
- ★ בכל חודש צריך לקנות בגדים חדשים כדי להיראות היטב, אחרת לא יקבלו אותך לעבודה.
- ★ כדי לקבל משרה טובה יותר, צריך לרכוש השכלה גבוהה.
- ★ כדי לעלות בסולם האושר, צריך לרכוש בית ורהיטים.
- ★ כשמרוויחים הרבה כסף, רצוי להשקיע אותו בבנק, כיוון שבעיר יש שודד שעלול לגנוב אותו.

## ■ סטרטגו

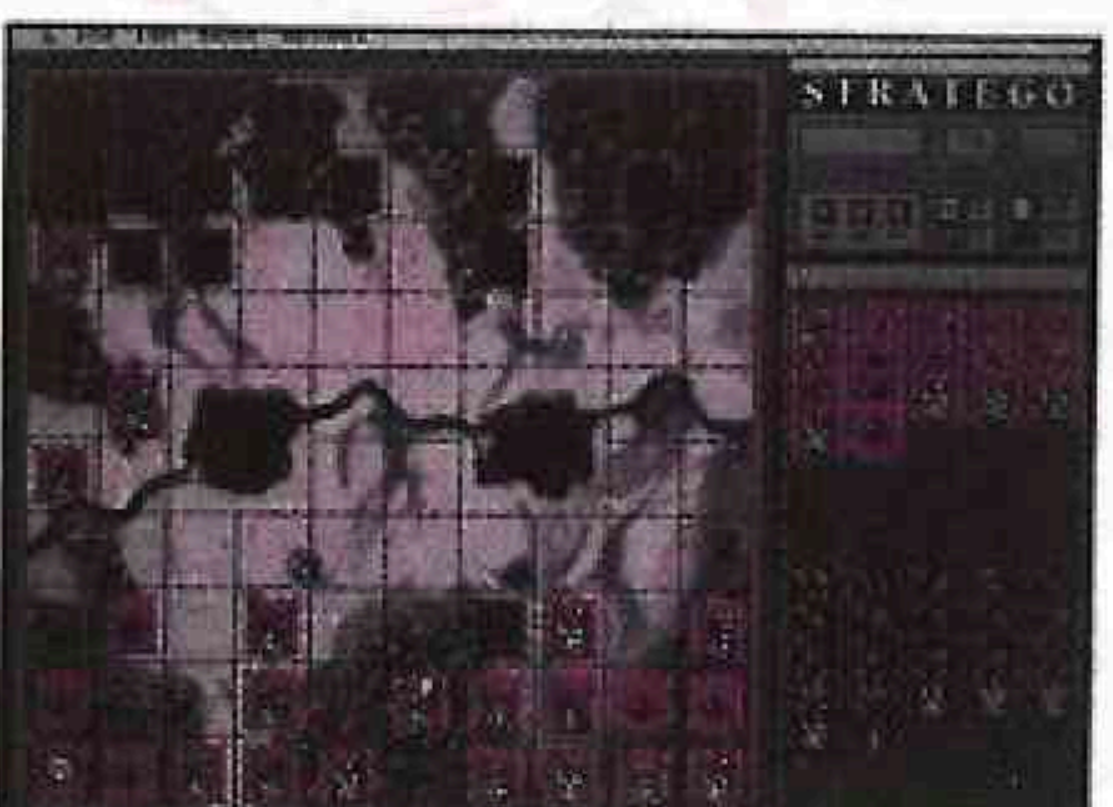
לפניכם משחק מחשב לכאלה שאוהבים לשחק בחיילים. ממרכיביו: התנגשות כוחות, מהלכים מטעים ומודיעין צבאי.



ההבדל ממשחק השולחן שהצריך השתתפות מספר שחקנים, בגירסה למחשב אפשר לשחק לבד.

חמש רמות שמדרגות לפי הדרגה — מטוראי ועד אלוף, מאפשרות לכל אחד "להגיע רחוק". אם לשחק כטוראי פשוט הוא פגיעה באגו עבורך, אתה יכול להעלות בדרגה, אבל, במקביל, גם תצטרך להוכיח מיומנות צבאית גבוהה יותר.

השחקן יכול לבחור במשחק על-פי הכללים של משחק השולחן או לפי הכללים החדשים שגובשו בשל האפשרויות הגלומות במשחק-מחשב. אופציה כמו "יתרון התקפי", המאפשרת ניצחון ליחידה גם כאשר היא טובלת ממחסור בבעלי דרגה גבוהה, היא דוגמה מהנה לתוספת



למשחק בשל המחשב. או כלל "ההגנה הסמורית", המאפשר להשתמש בבסיס הנתונים של המשחק כדי לקבל מידע על בעלי הדרגות העומדים לזכות השחקן וכך לתכנן את המהלכים בהתאם.

למשחק שלל אפשרויות, כך ששחקנים מתקדמים יכולים לקבוע לעצמם את רמת הקושי. המהלכים על-פני השטח מתבצעים בהקשה על מקש בלבד, במקום מספר פעולות, המתבקשות ממשחק השולחן.

הגרפיקה במשחק היא חיקוי ללוח שבמציאות. השחקן יכול לבחור בין שלושה לוחות שונים ושתי רמות של יחידות. המסך מחולק לשניים ועליו ציור של הלוח ומצב הכוחות. אגב, ציור הכוחות אינו נופל ברמתו מהמשחק המקורי.

המשחק זכה לציונים גבוהים במיוחד, ולשבחים רבים על כך שהוא "מעלה בדרגה" את משחק השולחן.

## ■ רמז

רמז כמשחק שולחן, נחשב כאחד הלהיטים האהודים במיוחד על צעירים חובבי הרפתקאות מתח. המשחק במתכונתו הממוחשבת, לא זכה לביקורות אוהדות בחורל. הירחון VIDEO GAMES & COMPUTER ENTERTAINMENT העניק לו ציונים נמוכים בכל אחת מהקטגוריות הנבדקות ואת הציון 6 כציון כללי.

המשחק מתחיל לאחר שמתרחש רצח נוראי בבית הגדול. כל שחקן נוטל את כובעו של שרלוק הולמס ומנסה להיות הראשון שיפגע את הרצח, את כלי הנשק שבו השתמשו ואת מקום הרצח. האם היה זה קולונל חרדלי עם החבל? או שמא היתה זאת גברת לבנה במטבח עם האקדח?

במשחק קלפים שונים המתאימים לכל סוג רצח. קלף הנשק, קלף החשוד, וקלף המיקום, נבחרים בתחילת המשחק ומושמשים כצד. את שאר הקלפים טורפים ומעבירים לשחקנים.

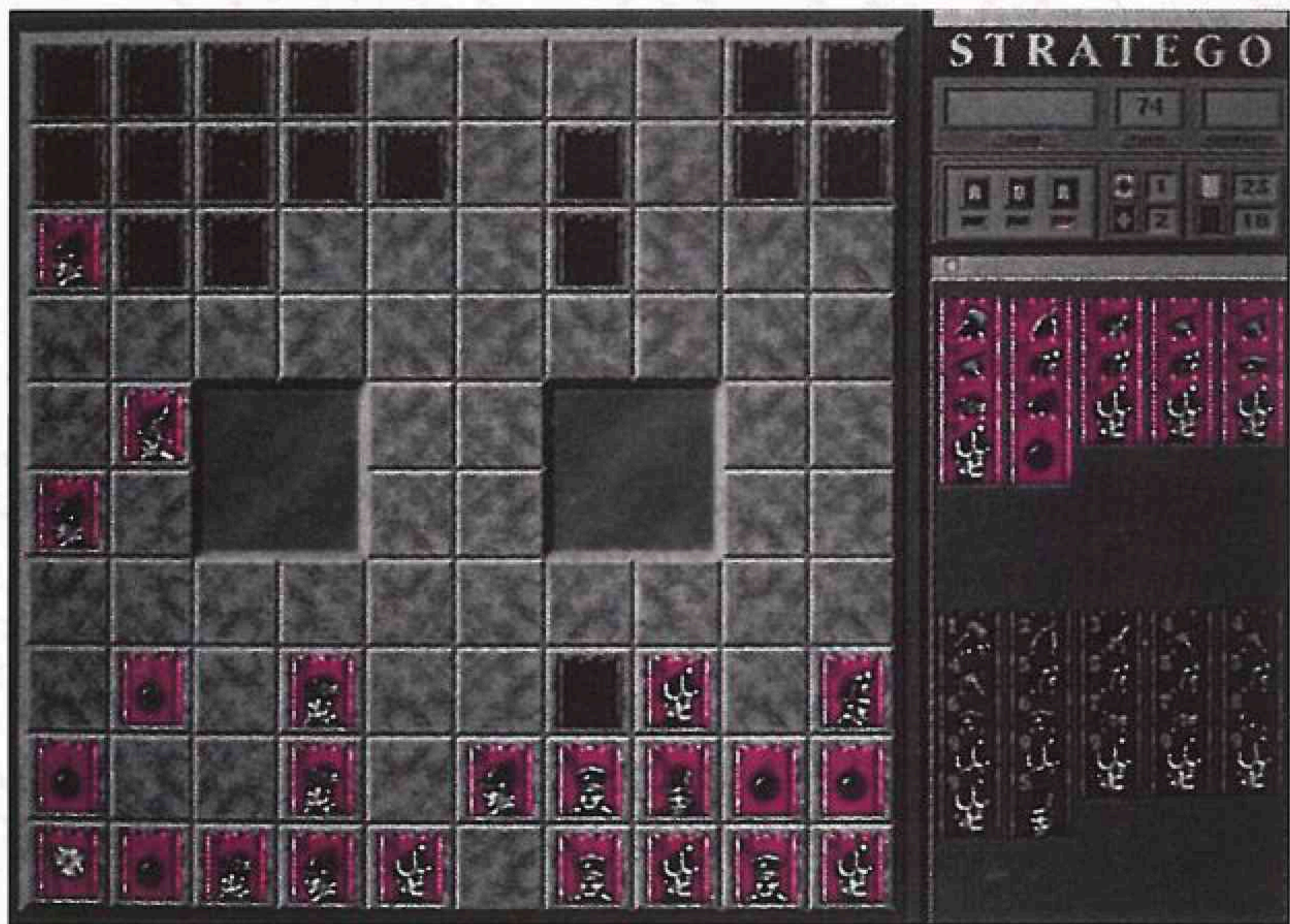
המשחק נחשף בהדרגה במספר מהלכים. המהלכים הראשונים אקראיים ורק אחר-כך הופכים למתוכננים. המטרה להגיע למקום

הרצח, אולם לעיתים המחשב מפנה את השחקן למקומות אחרים, בהם יוכל "לרחוח" וכך להשיג מידע.

כאשר השחקן נכנס לחדר הוא חייב לקבל החלטה. בכלל, ההחלטות הן לבר-ליבו של המשחק. שכן, המשחק בנוי מהשילוב הנכון בין כלי הנשק, החשוד ומקום הרצח. אם ברשות השחקנים האחרים הקלפים המתאימים למהלכיו של השחקן המבצע, הם חייבים להעביר לפחות קלף אחד אליו. הוא יקרא את המידע הרשום ויחזיר את הקלפים לבעלים. המשחק יימשך עד שאחד השחקנים יצליח לבצע את הניחוש הנכון. אם השחקן נחש ויטעה, הוא יהיה חייב לצאת מהמשחק.

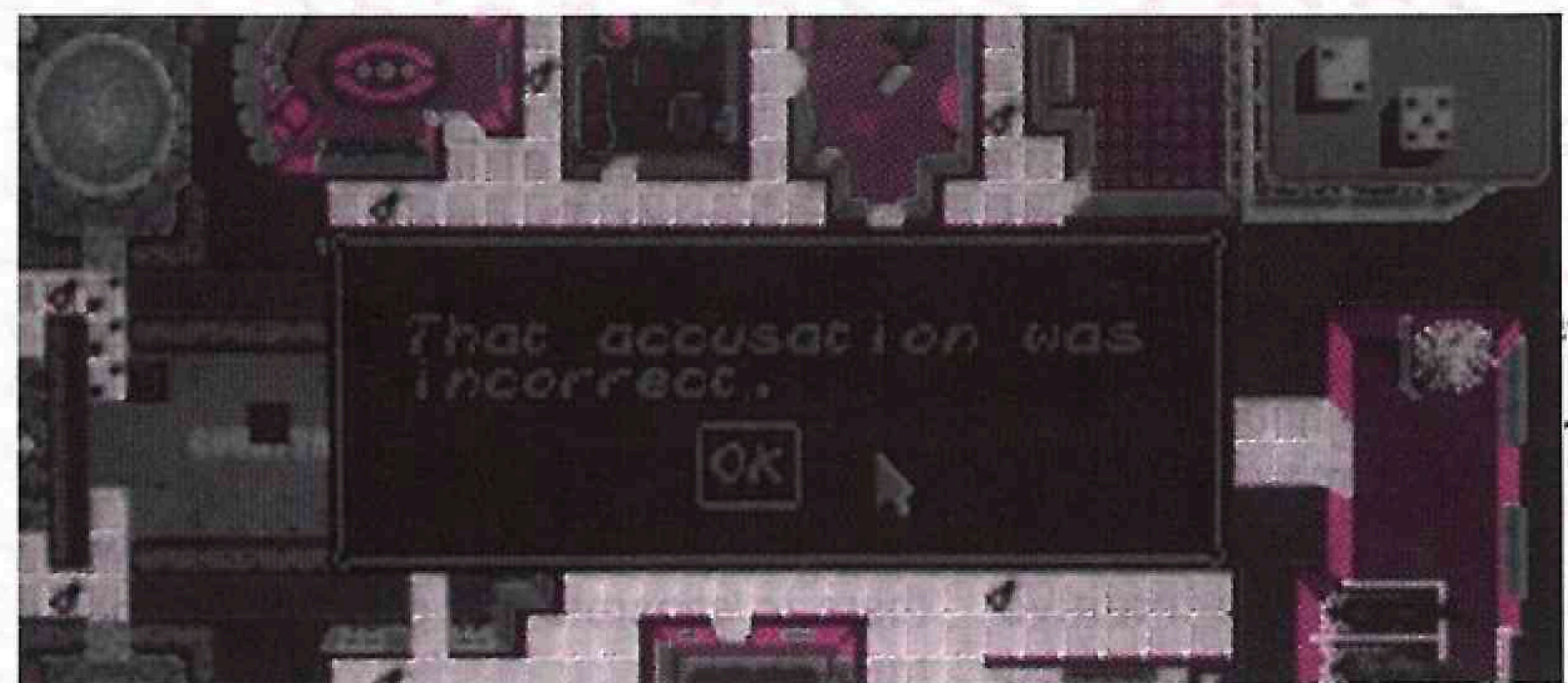
רמת הצלילים במשחק נמוכה למדי, כיוון שבעיקר הוא עוסק במשחק מחשבה והגיון, ומוסיקה עלולה להשפיע על החלטות השחקנים.

לביצוע המהלכים אפשר להשתמש גם במקלדת וגם בעכבר. גם הגרפיקה אינה ברמה גבוהה במיוחד, מה שפוגם בהנאה. המסכים המתארים מבט כללי טובים למדי, אבל המסכים שבהם מתמקדים בחדרים מסוימים, לוקים בחסך בפרטים.



הבעיה העיקרית במשחק הוא היעדר הלוח הכללי מעיני המשתתפים. בעת ששחקן מבצע מהלך מסוים ונמצא באישהוא חדר, המחשב מראה את אותו החדר, ואז אין לנגד עיני השחקנים האחרים המידע המתאר את כלל מהלכי המשחק. פיתרון אפשרי הוא הדפסת מסכים: שחקנים שברשותם מדפסת, יכולים להדפיס את המסכים הרלבנטיים וכך להתקדם במשחק.

רמז הוא דוגמה כיצד עשוי מחשב גם לקלקל משחק מהנה, או, אולי מצביעה הגירסה הממוחשבת על העובדה, שלא כל משחק שולחן ניתן לתרגם במלואו למשחק מחשב.







## עמוד החידות מוגש לכם בחסות בורגר-דאנק.

בין הפותרים נכונה את החידונים  
שבעמוד זה, יוגרלו 30 מנות  
בורגר-דאנק וצ'יפס. בתיאבון!

### פתרון חידון נינטנדו

#### מגיליון מס' 4

1. להעלות לאבן העליזנה ולירות ללא הפסקה.
2. באמצעות כבל-מן.
3. כד קסמים.
4. בכפר הנסתר.
5. בכפר הנסתר.
6. לא. הכל על-פי המזל.
7. כן.
8. לעננים.
9. אבנים שמורכבות מהרכה אבנים קטנות.
10. המפלצת ורוכבים עליה.

### פתרון חידון יבם מגיליון 4

1. SUPER HEROES .MARVEL
2. TIMES OF LORE .DISK MAN
3. בצורת שני ברקים.
4. ROAD RUNNER
5. (ביפ-ביפ).

### חידון נינטנדו

מאת: אריק קנס

1. כמה קסמים נמצאים במשחק זלדה II?
2. באיזה משחק נמצא המדען המטורף ד"ר וילי?
3. כמה ארמונות נמצאים במשחק זלדה II?
4. באיזה משחק נלחמים נגד הפלקון הגדול האדום?
5. באיזה משחק מופיע מטוס מתולק?
6. באיזה משחק עליך להציל שישה ילדים ממכשפה רעה?
7. באיזה משחק מופיע קוף שלקח בשבי נסיכה יפה ועליך להציל אותה?
8. באיזה משחק אתה נלחם נגד הצל שלך?
9. באיזה משחק עליך להציל את סילביה?
10. באיזה משחק מופיעים: דרקון, גולגולת מלך פרוצני ונחש?

### חידון סיירה

בפרס, משחק שולחן, על פתרון נכון של החידון מגיליון 2,  
זכה אריק צורטן מבת-ים.

### חידון QUEST

מאת: נדב הקסלמן

1. מה צריך לעשות בלרי 3 כדי להיות שרירי?
2. אחרי שנשקת בקינג קרוסט 2 את האשה, מה אתה עושה כדי לחזור הביתה?
3. את מי רואים בסוף קינג קרוסט 3?
4. איך קוראים לבן של גרהאם?
5. איך קוראים לבת של גרהאם?
6. מה נותנים למכשפה בקמלוט?
7. כמה עולה הקסם FLAME DART בחנות הקסמים ב-THEROE QUEST?
8. מהו הקוד בספייס קרוסט 1 להפסקת הגנרטור?
9. מה תעשה בקינג קרוסט 4 כדי שהעצים לא ייהרגו אותך?
10. מה הקשר בין לרי 3 לקינג קרוסט 4?

### חידון סגה

מאת הגאונים ניר טרגר וחנן לוי

1. באיזה משחק מופיע זאוס?
2. באיזה משחק מופיע וונג?
3. מיהם הייקל וג'ייקל?
4. באיזה משחק אתה מגלה שרצחת את אביך?
5. באיזה משחק אתה צריך להשיג דרכון?
6. באיזה משחק מטרתך להגיע לגן-עדן?
7. באיזה משחק אתה צריך לפחות 10,000 דולר כדי לעבור שלב?
8. מה מטרתך באלכס הנער 3?

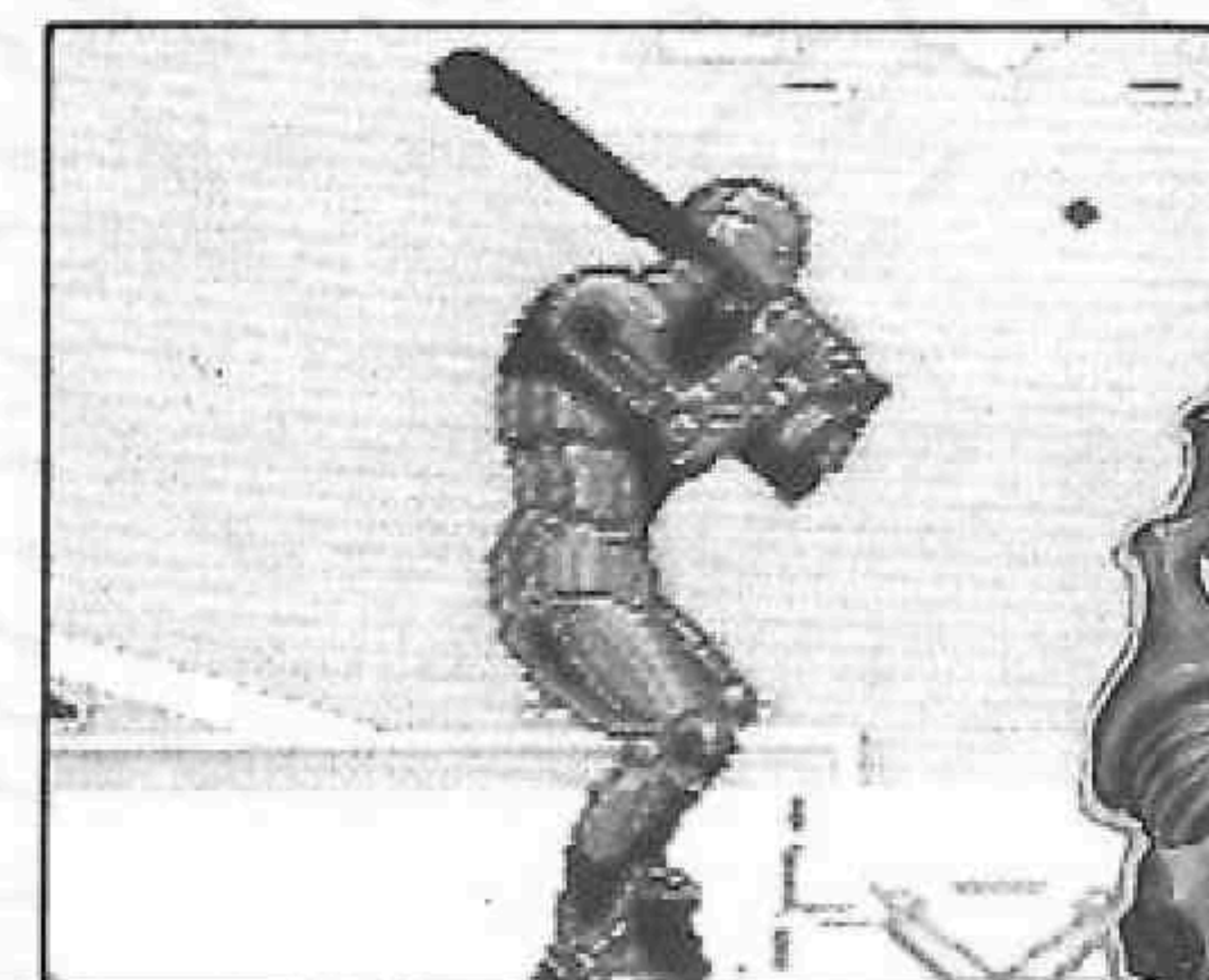
### שם המשחק

בטבלה שלפניך מסתתרים שמות משחקי סגה ומשהו חביב נוסף. הקף אותם בעיגול.  
שלח אלינו רשימה של שמות המשחקים שגילית. בין אלה שיחשפו את מספר המשחקים  
הרב ביותר, ויגלו את אותו "משהו חביב נוסף", תוגרל קלטת משחק.

ש	ו	ע	ל	מ	ש	ו	ג	ע	ת	מ	ה	ג	נ	ה	ב
ו	י	ו	י	ר	ז	ר	ו	ח	ל	י	מ	ה	ב	ח	ח
ט	ת	ר	ח	ו	נ	י	ז	ל	ת	ח	ס	ע	פ	מ	ל
ר	ה	מ	מ	צ	ו	ל	נ	מ	ה	ט	ו	ח	ס	ל	ל
י	פ	ו	ג	א	ב	י	ה	מ	ק	נ	ה	ק	ו	ה	ה
מ	ו	ת	ר	ל	י	ו	ז	ט	ר	ה	מ	ב	ו	ק	ש
ו	ש	ק	ז	י	ה	נ	ה	ו	ק	ח	מ	ר	ו	ה	ל
ג	ע	פ	נ	מ	א	ר	ב	ר	ע	ל	ל	ב	ר	צ	י
נ	י	ת	ה	ק	ל	ו	צ	פ	מ	ל	כ	ר	ט	ל	ט
ב	מ	ד	ז	מ	י	ק	י	מ	ר	ב	ו	י	ט	ה	ה
י	ה	ג	ה	ח	מ	י	י	א	ט	ד	ו	ר	ג	ל	ח
מ	א	ב	ב	ז	י	ט	א	ו	ל	ט	י	מ	ה	ש	ו
ו	מ	י	ק	י	מ	א	ו	ס	ג	ר	ז	נ	ז	ה	ב

### תאורת מסך ועוד

מערכת תאורת מסך המורכבת מעל למסך  
המשחק, מאפשרת לא רק להאיר את המסך,  
אלא גם לשפר את הרזולוציה. רואים דרכה  
טוב יותר. עובדה.



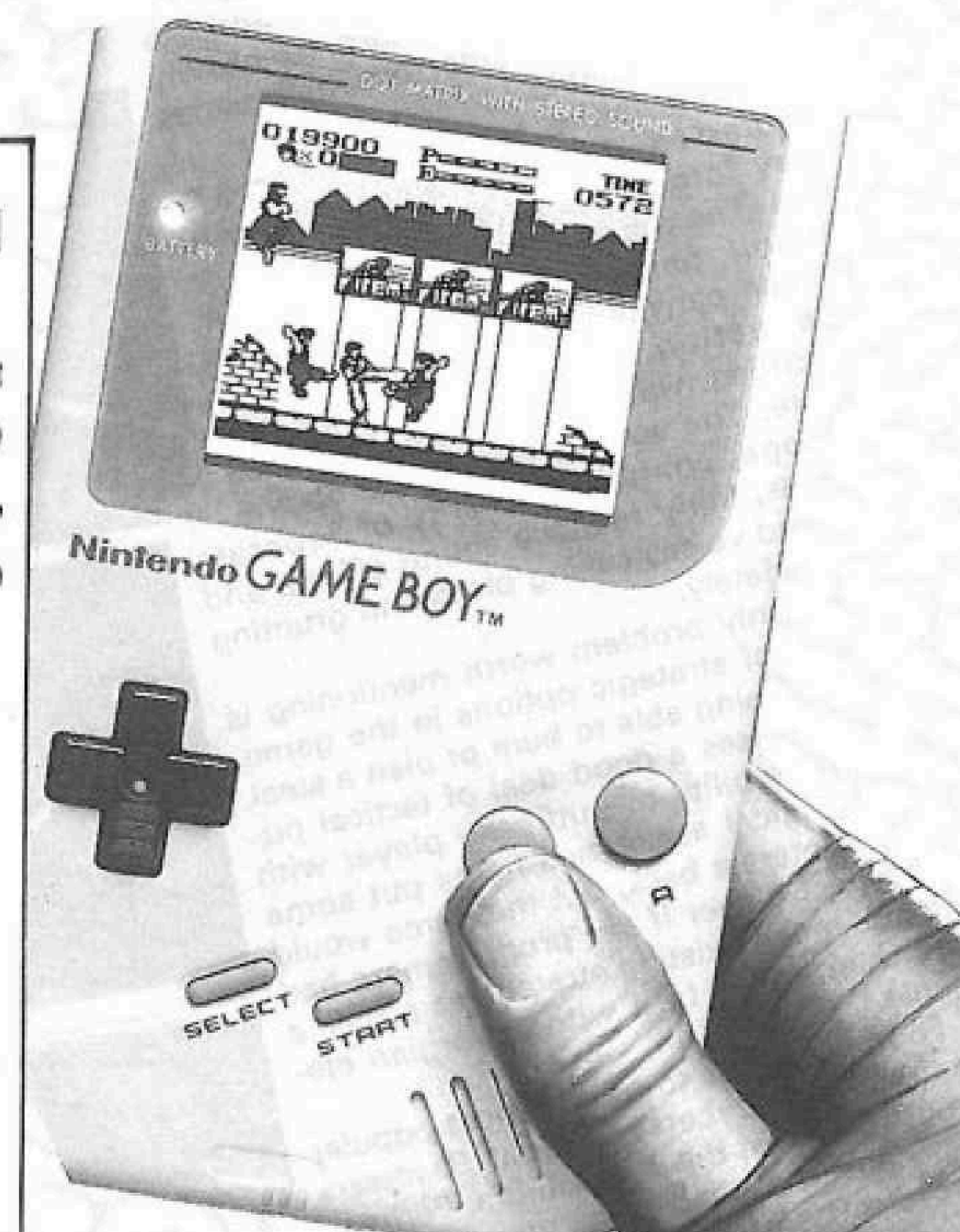
## GAME BOY

### המשחקים של גיימבוי

לפני כחודשיים הגיע גיימבוי לארץ. מאז  
הוא הפך נחלת ZIWI רבים, שביקשו מאיתנו  
מידע על המשחקים שקיימים עבורו.

לפניכם רשימה חלקית של טובי הלהיטים. אז  
מה אם הם לא בצבע?

- באטמן
- גרמלינס 2
- טניס
- נמסים
- קונגפו
- קסטילוניה II
- צבי הנינג'ה



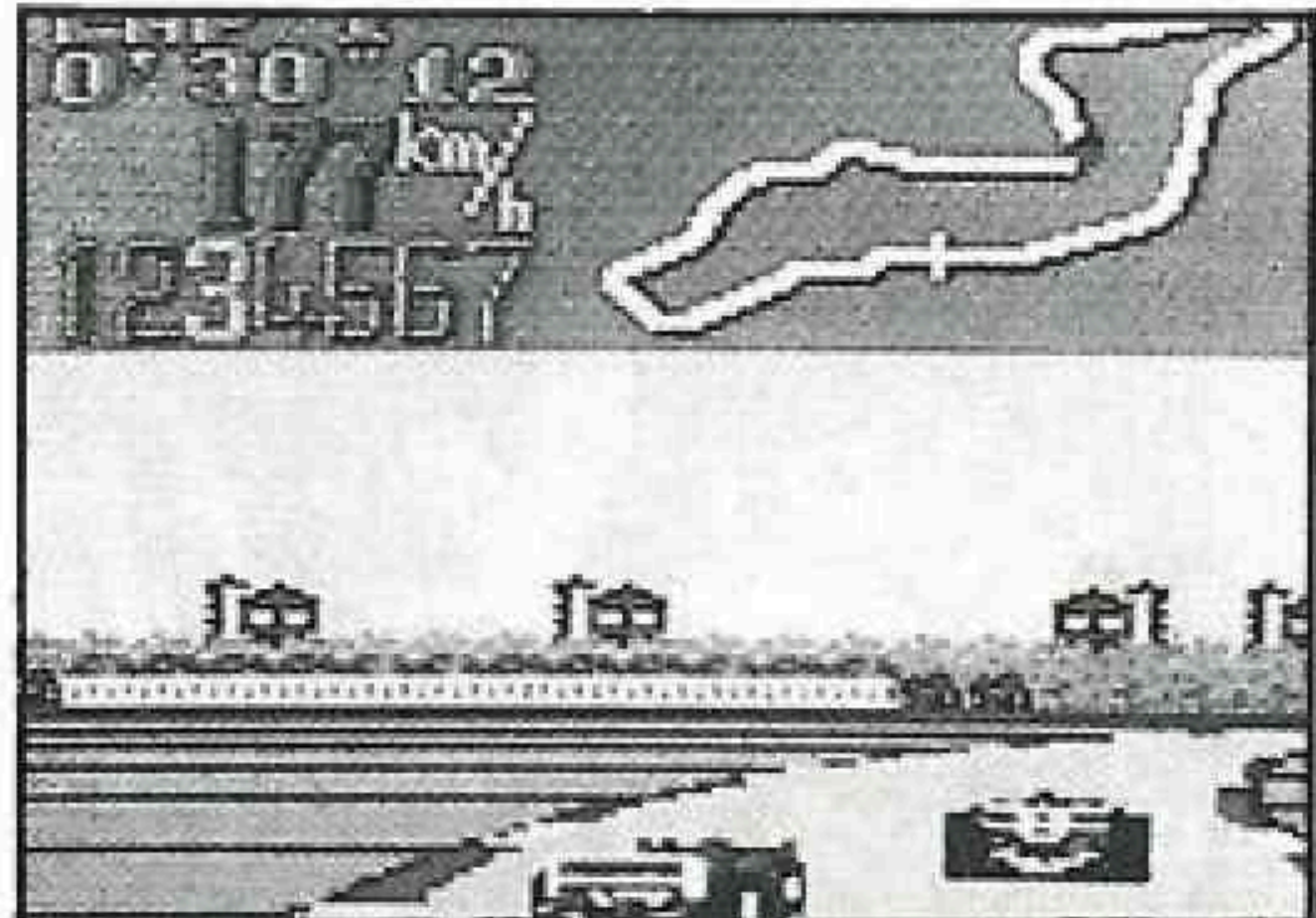
### להפחיד את הידיד

את גיימבוי מפרסמים בחו"ל בצורה מאוד  
מזוהה. בעשרות פרסומות שנעזרו למכור את  
המשחק נראות מפלצות, גנוזיות, יצורים  
מפחידים... ילדים מרוצים. איך זה הולך  
ביחד, אנחנו לא מבינים. מה שמעניין  
שהפרסומאים כנראה יודעים שגיימבוי  
ועולמות מפחידים זה צירוף נכון. במחשבה  
שנייה הם צודקים: נראה לכם מתאים יותר  
לשים ליד גיימבוי איזה דוגמנית חתיכה?





בסגה יפן עבור השוק האמריקאי, אינן מתאימות לשיטת השידור הקיימת בישראל. המערכות המתאימות לארץ הן אלה שמיוצרות עבור חלק מארצות אירופה, אולם, כיוון שמחירי המערכת בארץ די קרובים למחירים שבאירופה, כדאי לרכוש את המשחק בארץ ואף לזכות באחריות.



ניתן לחבר שתי מערכות יחדיו באמצעות כבל מיוחד. לגיימגיר מסך בעל רזולוציה גבוהה במיוחד, המאפשר להציג 32 צבעים ברזומנית, מתוך 4096 אפשרויות. כפתורי ההפעלה מורכבים על המערכת עצמה.

והחידוש המהפכני: בעוד כחצי שנה ישווקו לשוק מתאמים צבעוניים שיוכלו להפוך את גיימגיר לטלוויזיה צבעונית ניידת.

יחד עם המשחק, תשווק סגה ששה משחקים חדשים, בנוסף על קולומס הצרוב במערכת. בין המשחקים: כדורגל, גולף, טירת האשלות, מירוץ מכונות - סופר מונקו ושינובי.

מחיר המערכת בחו"ל 150 דולר ומחיר הדיסקטים - בין 30-35 דולר לאחד.

ובאשר למשחקים. כדי שבעלי מסטר סיסטם יוכלו לרכוש את מגה דרייב ולהשתמש במשחקים שברשותם, ייצרה סגה מתאם המאפשר לחבר את משחקי המסטר למגה דרייב. מחיר המתאם בארץ יהיה כמחיר משחק, בערך מאה ש"ח.

ולתשומת לב אלה שיוצאים הקיץ לארצות הברית וחולמים להביא משם מערכת משחק, אנו מציעים להשאיר את החלומות בארץ ואת הדולרים שנחסכו להמיר בחזרה לשקלים. הסיבה: המערכות שמיוצרות

למערכת זו, שהיא זולה יותר מהמקורית ותיראה בקרוב גם אצלנו.

מערכת אחרת של סגה, שיצאה לאור לפני כשנה, היא מגה-דרייב, ששמה בארצות הברית - ג'נסיס. המערכת, חיית 16 ביט, נחשבה למהירה במיוחד, התגדרה ברזר לוציית מסך גבוהה וכבשה מיד את לב כולם. בכלל, בשנה האחרונה היא נחשבה לאחת המערכות המתקדמות והמובילות



בעולם. עילעול מהיר בעיתוני המשחקים שם, מצביע מיד על מקום של כבוד שיש למערכת הזו בין שאר מערכות תבל.

אבל, לא חברה כסגה תסתפק במנוחה על זרי דפנה. מיד לאחר שג'נסיס הצליחה לכבוש את מקומה במרומי צמרת המשחקים העולמית, הצליחה סגה לעורר את תדהמת הכל עם מערכת חדשה ומשוכללת עוד יותר - גיימגיר.

המערכת החדשה משווקת כבר עתה בארצות-הברית ותשווק בחורף הקרוב גם באירופה. זהו מעין שילוב של המערכת הבסיסית של סגה והרעיון של גיימבוי. את המערכת הזו ניתן לטלטל ממקום למקום. יש בה כטריות המספיקות לארבע שעות רצופות של משחק. אגב, בכל המשחקים המטלטלים בעלי מסכי צבע, אפשר לשחק כשלוש עד ארבע שעות. בגיימבוי, שבו המסך אינו צבעוני, ניתן לשחק 15 שעות ברציפות.

לגיימגיר אפשר לחבר מטען ולהטעינו בעזרת בטריה מיוחדת לתקופת זמן ארוכה יותר. אופציה נוספת היא חיבור למערכת החשמל. מעשנים ככדים שחייבים לעשן בעת משחק, יכולים לחבר למערכת מצת הדומה לזה שמתקן במכונית הפרטית.

ואופציה לשחקנים חברותיים במיוחד:

# אם כל המערכות



סגה היא אחת מיצרניות מערכות המשחק הגדולות בעולם. כדי לשמור על מקום טוב בצמרת, שוקדים קברניטי החברה לייצר כמעט מדי שנה מערכת משחק ביתית חדשה. לפניכם שלל המערכות הביתיות. בארץ ישנה בינתיים רק מערכת אחת - המסטר סיסטם. בקרוב יגיעו גם מסטר סיסטם II ומגה דרייב

למערכת סגה מסטר סיסטם יובאה לארץ לפני כארבע שנים. מאז ועד היום משרתת המערכת נאמנה את כל שוחרי סגה בארץ, המצליחים לרכוש בה באמצעות המשחקים החדשים המגיעים אלינו מדי פעם. בחו"ל משווקת סגה, מדי תקופה, גם

מערכות משחק חדשות, משוכללות מקודמתן, המצליחות לעורר שחקנים להוטים וסתם כאלה שהפרוטה מצויה בכיסם. שם גם מקובל, שמי שרכש בעבר את המערכת הבסיסית של סגה, ירכוש את המערכת החדשה יותר. ושלא תבינו שמדובר בהשקעה קטנה. גם שם המערכות הללו עוברות את גבול מאה הדולר ומטפסות למחירי יוקרה, הבעייתיים במיוחד לצעירים, שתלויים בעומק הכיס של הוריהם.

הדור הראשון של מערכות המשחק החל את דרכו לפני כעשר שנים. אז דיברו בגאווה על מערכות ארבעה ביט ככאלה שמחוללות פלאים בתחום המשחקים. בהמשך, ובעיקר בשל השיכלולים הטכנולוגיים שחלו בעולם המחשבים, השתפרו גם מערכות המשחק, הפכו למערכות שמונה ביט (1987), ומאוחר יותר למערכות 16 ביט. נכון שאלינו הקידמה הזו עדיין לא הגיעה, ובמקומותינו משחקים רק בשמונה ביט, אולם בחו"ל כבר משחקים בשנה האחרונה במערכות 16 ביט והאופטימים שם אפילו מסתכלים קדימה בתקווה להחזיק ביד, בעתיד הלא רחוק, מערכת 32 ביט. מערכת שכזו כבר קיימת, עונה לשם ניאוג'יאו אך מחירה כ-800 דולר ומשחק עבורה עולה 200 דולר.

מעבר לקפיצות המדרגה הגדולות שמתבצעות בצד הטכני, מקפידות החברות גם להכניס שינויים בצורה החיצונית של המשחק. סגה, למשל, הלבשה לאחרונה את מערכת המסטר סיסטם הרגילה בשמלה חדשה. למערכת החדשה היא קראה בשם המחייב מסטר סיסטם II ולבד מצורתה החיצונית היא אינה שונה מהמערכת הבסיסית. האבזורים הנלווים למערכת הבסיסית - ג'ויסטיק ואקדח, מתאימים גם











הצלילים המתאימים למשחק. ישנו גם מיקרופון זעיר שיאפשר בעתיד לשני שחקנים, בשני מתקנים זהים, לשחק יחדיו.

יתרון נוסף של הקסדה הוא האפשרות להתאימה לכל גודל ראש. משתמשים שמרכיבים משקפיים יכולים להרכיב את הקסדה מבלי להסיר אותם. בקסדה גם כפתור עזרה, המאפשר להסירה במהירות. על כסא המערכת מותקנים שני ג'ויסטיקים המאפשרים לתפקד במשחק כנדרש. בנוסף מותקן צג מחשב המאפשר גם למתכונן מהצד לראות את המתרחש במשחק.

עד היום הותאם למערכת משחק אחד: מדמה טיסה של מטוס ההרייר. המערכת מאפשרת לשחקן להתנהג בדיוק כפי שמתנהג טייס אמיתי בעת טיסה: להתבונן במכשירי התא, להסתכל החוצה, ואפילו להסתובב ולראות מה קורה מאחורי המטוס. נראה שלמערכת פוטנציאל רב ביחוד בתחום משחקי הרפתקאות, סימולטורים ומדע בדידוני. מחירה הגבוה, כ-20,000 לירות שטרלינג ליחידה, עדיין אינו מאפשר פיתוח בכמויות מסחריות. כמו R-360 של סגה, יש לשער שבהתחלה היא תשווק במקומות מעטים בלבד.



שמעתם פעם על המושג מציאות וירטואלית? יש לשער שלא, כי בתחום המשחקים זהו מושג חדש למדי. הפירוש: אפשרות להשתמש במערכת, המאפשרת מצג ריאליסטי תלת-מימדי של העולם הממוחשב שלפניך, בו אתה יכול לזוז ולפעול כרצונך.

הלהיט האחרון בתחום זה הוא המשחק וירטואליסטי 1000 אס.די. שפותח באנגליה.

אתה יושב בכסא מיוחד, חובש קסדת פלאים לראשך, לוחץ על ההדק ויוצא לדרך. את השניניים במשחק אתה מבצע על-ידי הזזת הראש עליו אתה מרכיב קסדה מיוחדת. בקסדה שני צגים שהתוכנה עליהם מופעלת בו זמנית, כדי לספק תלת-מימדיות, ומערכת הקולטת אותות. הזזת הראש מתורגמת לאותות הנשלחים למחשב הנמצא בבסיס הכסא. הגרפיקה במשחק משתנה בהתאם לתנועות הראש. כאשר השחקן מסתכל למעלה, הוא יכול לראות מה נמצא מעליו, בעולם הדימוי שבו הוא מסייר. מערכת סטרי-אופונית, שהרמקולים שלה נמצאים אף הם בתוך הקסדה, מספקת את

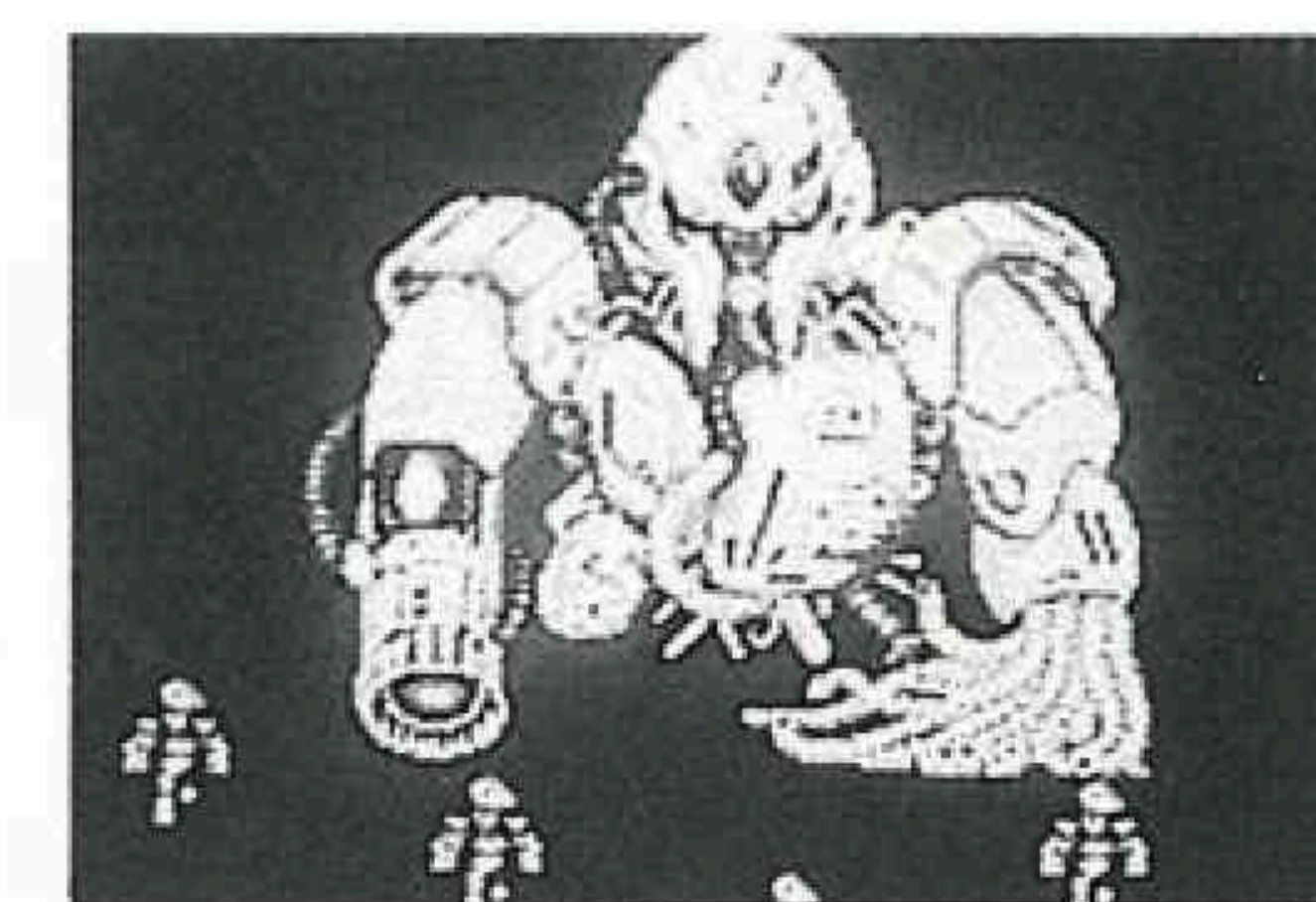
● טיפים ● טיפים ● טיפים ● טיפים ● טיפים ● טיפים ● טיפים

**מאת: רון לידור**

**מאת: יאיר שכח ואיתן גשייט**

**מבצע זאב** — בסוף המסך השני יש חייל המחזיק שבייה. כדי להרוג אותו מבלי לפגוע בה, יש לירות לפינה השמאלית העליונה של ראש החייל.

**לוחמי הזמן** — כבושים הגדולים (לאחר כל שלושה שלבים), ניתן לעמוד בפינה הימנית העליונה של המסך וכך לא להיפגע מהבוס. כדי להרוג את הבוס, עליך לצאת מהפינה, לפגוע בו ולחזור לפינה.



**מאת: גבי אהרונשווילי**

**כדורסל** — אם תזרוק מהצד העליון של המגרש, הכדור יצלול פנימה. כשהיריב יזרוק את הכדור עמוד ליד הסל, קפץ והכדור יפול לידך.

**מאת: יניב רוזנפלד**

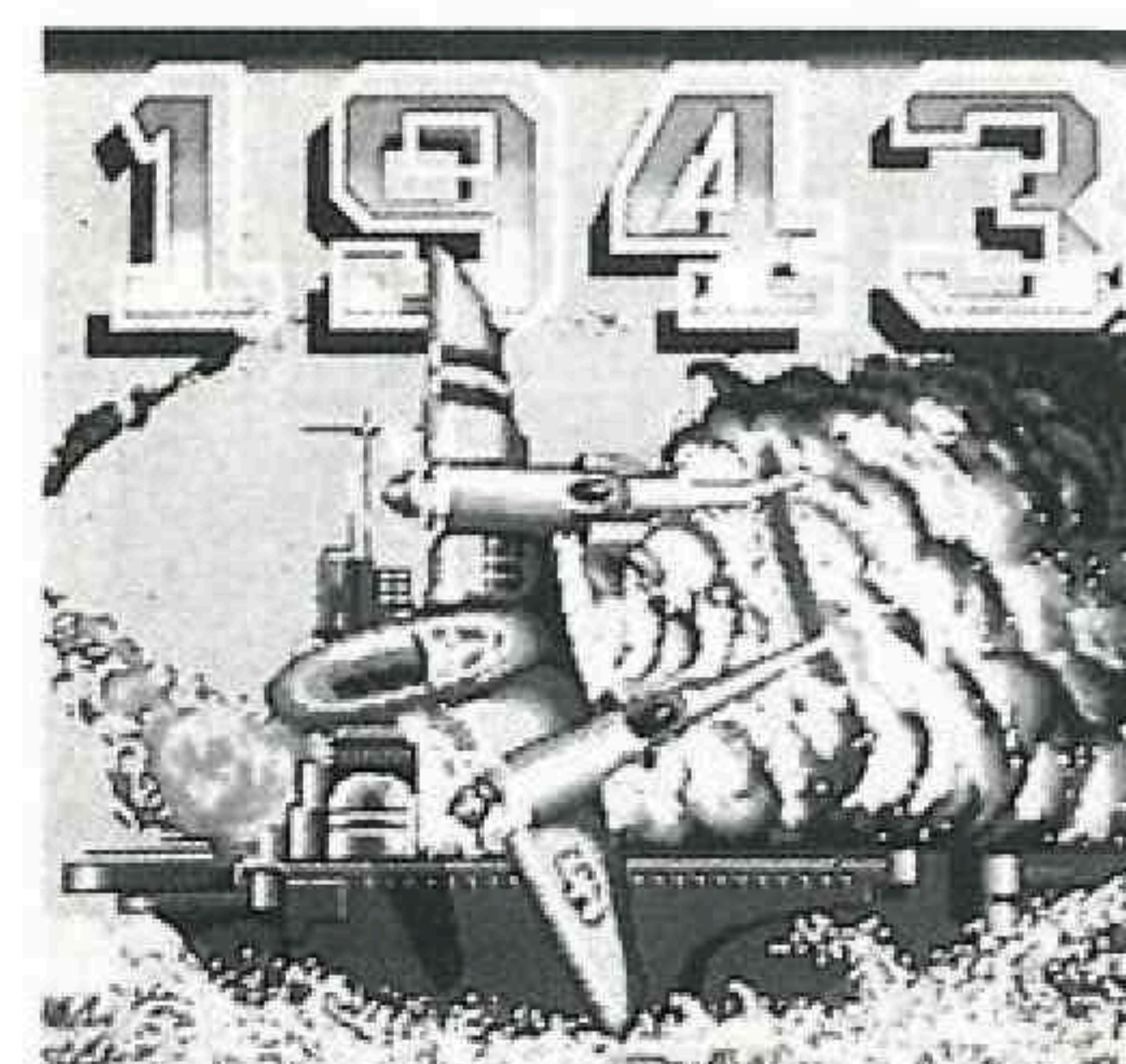
**גרדיוס** – כדי לקבל את כל כלי הנשק, לחץ בתחילת המשחק START, ואז תלחץ למעלה, למעלה, למטה, למטה, שמאל ימין, שמאל ימין, START, AB.



1943 – להגיע למסך 8 הקוד: PFL08

להגיע למסך 14 הקוד: STKNE

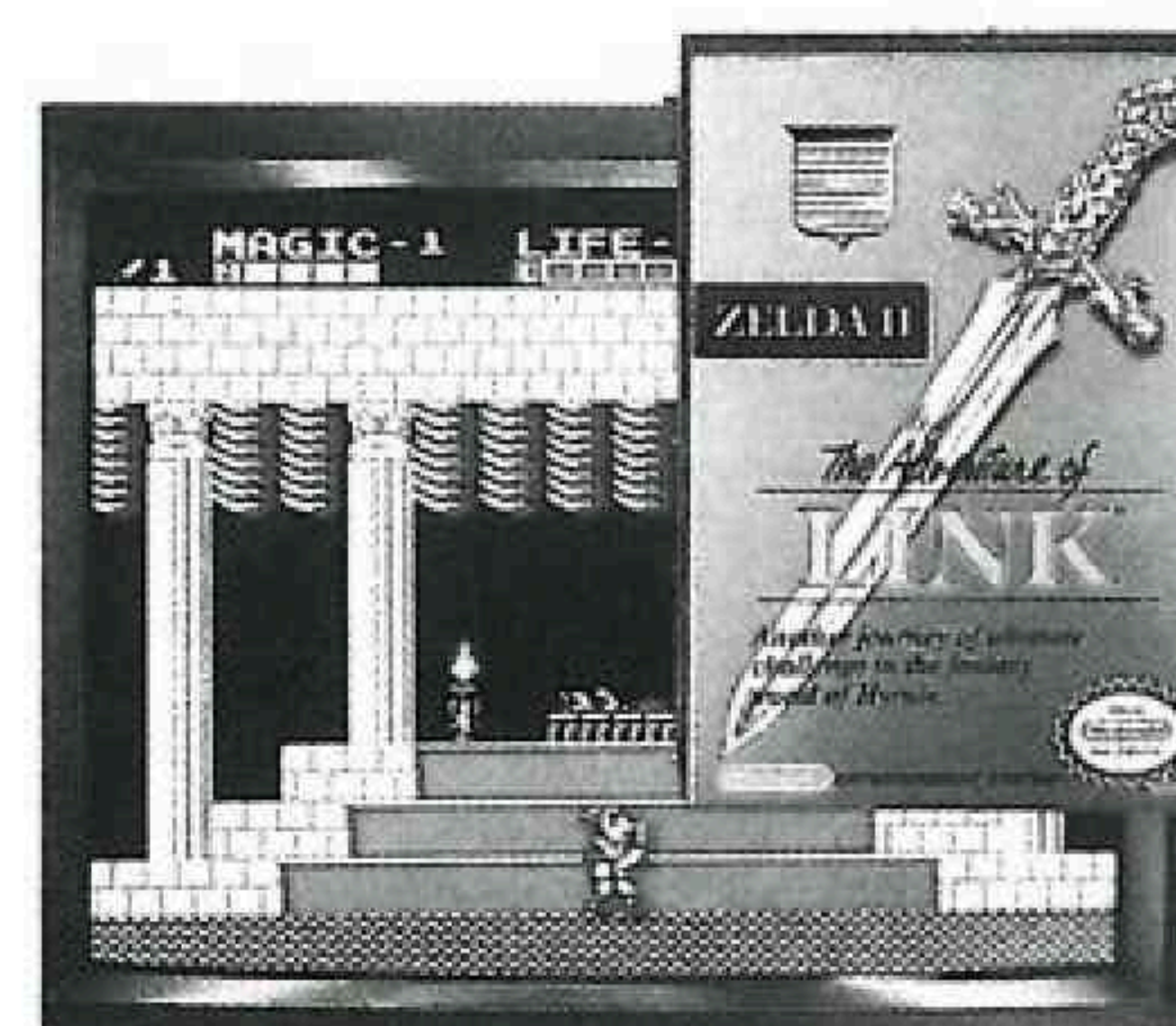
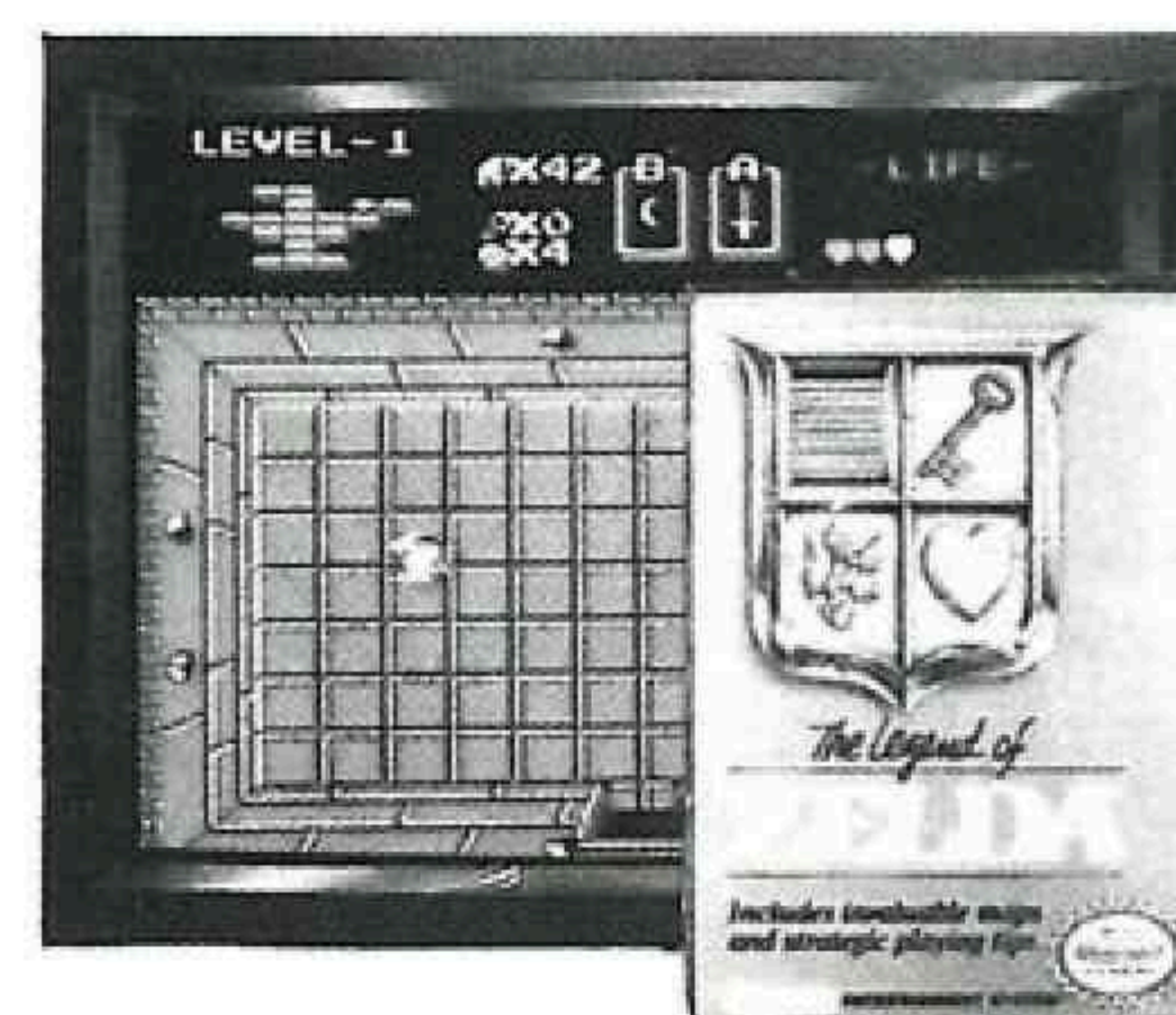
להגיע למסך 22 הקוד: RY690



**מאת: אריק קנס**

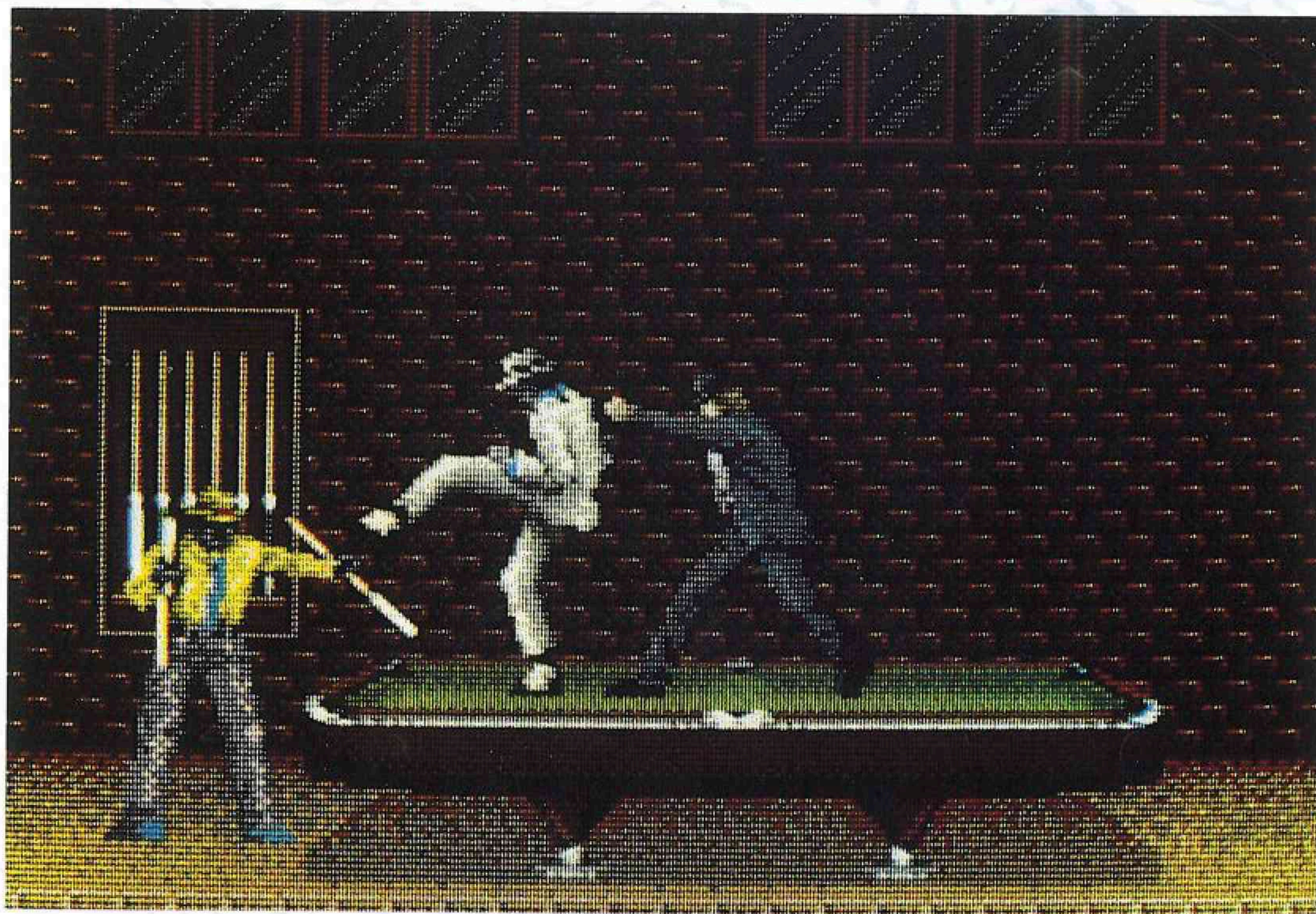
**זלדה** – כדי להרוות את צמאונה של האשה בכפר החמישי, יש לעמוד על-יד אחת המזרקות וללחוץ על B. בכפר הסתר יש ללכת עד הסוף, לעמוד ליד הקיר ולעשות את הקסם SPELL. יופיע בית ובתוכו מפתח.

**זלדה** — כדי להרוג את הבוס של הטירה  
השישית יש לירות חץ בעין שלו כשהיא  
פתוחה.



**איגרוף** — כשנותנים ליריב מכה ומופיע כוכב יש ללחוץ על כפתור התחל.





הקלטת, החל משלב הגיבוש הרעיוני ועד לפרטי פרטים של העיצוב החזותי. מייקל ידוע כאוהב משחקים והקלטת הזאת היוותה עבורו אתגר של ממש.

מאז שיצאה הקלטת לשוק היא נחשבת כסיפור הצלחה. אוהבי משחקים שמכירים את עולם הבידור נהנים לראות אותם משולבים זה בזה. אחרים נהנים סתם מהפעלת המשחק המלא הרפתקאות ואתגרים. בקלטת שפותחה עבור מערכת ג'נסיס של סגה יש גם רמת צלילים גבוהה במיוחד, המופקים באמצעות עשרת ערוצי השמע שלה.

#### טיפים

מאת: דורון טייטלבוים

\* ברמה 1-6 צריך ללכת בזיגזגים לאורך כל המסך ולירות. כך מצליחים לפגוע בכל האויבים ולא להיפגע.  
\* ברמה 2-6 צריך להרוס קודם את הרובוטים שנמצאים באמצע.



את הופעתו הוירטואלית הראשונה. התפאורה כאן היא דלתות וחלונות, מדרגות, שולחנות וכיסאות. אבל ככל שתתקדם במשחק, כך תיתקל בתפאורה מגוונת יותר ובאמצעים משוכללים יותר באמצעותם תעזור למייקל לפלס את דרכו. השחקן צריך לנתב את דרכו קדימה בלבד. אם תחפש את הילדים החטופים ותפנה קדימה ואחורה במסך, תאבד אנרגיה ותפסיד כוחות חיים.

#### הסאגה על מייקל וסגה

מקורות מסגה מוסרים כי מייקל ג'קסון הפתיע את הכל במהלך עבודת החברה על הקלטת הנושאת את שמו. עד אז היה מקובל בסגה כי אישיות מפורסמת שהחברה מעוניינת לשווק קלטת בחסותה, תורמת את שמה לקלטת הנבחרת. החברה מפיקה את הקלטת ללא מעורבות אותה דמות. מייקל ג'קסון הוכיח שאפשר גם אחרת: הוא היה שותף מלא להפקת



האויבים שנמצאים בטווח תנועתו מזהרים!

הילדים שבמשחק מוחבאים בכל מיני מקומות מיוחדים, מאחורי דלתות או בתא מטען של מכונית. אגב, פתיחת דלת לא תמיד מבטיחה שיהיה ילד מאחוריה. יתכן כי יזנק לעבר גיבורנו אויב מאיים.

במשחק שלבים רבים שבהם אפשר לטייל דרך מחילות, מעליות, מדרגות, או קפיצות מפלטפורמה אחת לשנייה.

במשחק שישה שלבים כשבכל אחד שלוש רמות.

מי שרוצה ליהנות ממייקל ג'קסון במשחק, יכול לעשות זאת באמצעות קלטת חדשה של סגה. את המשימה שהוטלה עליו – שיחרור ילדים חטופים, הוא מבצע בקלילות, כיאה למי שמוגדר כאחד הרקדנים הטובים בעולם.



לד לפני שהם מגיעים למדפים, מצליחים אלבומי התקליטים של מייקל ג'קסון להימכר בהיסטריה. ולא פלא. מייקל הוא אחד הסלבריטאים היותר מוכרים של זמננו, דמות ססגונית, האהובה במיוחד על הפפראצ'ים (צלמים האורכים למפורסמים כדי לתפוס אותם בפחות לא שגרתיות).

מייקל הוא זמר ורקדן... גורף מיליונים. הוא מופיע על בימות, בסרטים ולאחרונה גם במשחקים. הוא שולח את ידו בעיסוקים רבים בתחום הבידור, אחד מהם הוא הפקת תקליטים: בנוסף לתקליטיו הוא מפיק גם תקליטי כוכבים אחרים, הביטלס, למשל.

אולם מכל העיסוקים שבהם עסק בשלושים ואחת שנותיו, ראוי אולי לציון אחד בולט במיוחד: השתתפות פעילה במשחק הוידאו MOONWALKER.

## MOON WALKER

ככל שתתקדם במשחק כך תעבור דרך עולמות יותר ויותר מרתקים ומגוונים. בשלב הראשון, למשל, תיתקל בשתי קומות בהן מייקל מבצע



שמייקל מצליח לגלות אחד מהילדים, מד חיים שנופל לאפס וגורם למייקל לאבד חיים, וציון מספרי המראה כמה ילדים נותרו למייקל להציל בכל רמה.

ההילה המקיפה את מייקל היא זו שתאפשר לו להילחם באויביו באמצעים אופנטיביים מיוחדים: זריקת הכובע לעברם כבומרנג, היכולת לבעוט ולהתאגרף, הכאה מאסיבית של האויבים הבאים איתו במגע, ויכולת הריקוד האגרית שלו שהיא הנשק החזק ביותר שברשותו.

כל אחד יודע שמייקל הוא אחד הרקדנים הטובים בתבל. וכאשר הוא מתחיל לנוע, יש לשער שמעטים ירצו להתחרות עימו. אפילו קבוצת כלבי דוברמן שמופיעים במשחק, יכנעו לריקוד המהמם של הדמות הוירטואלית הזו.

תנועותיו של הגיבור תוכנתו על ידי מתכנני המשחק וניתן לשלוט בהן באמצעות כפתורי ההפעלה. לדוגמה: לחיצה על מקש A או על אחד מכיווני הג'ויסטיק, יאפשרו למייקל לערוך את סיבוב הציור המיוחד שלו. השהיית האצבע על הכפתור המתאים, תאפשר למייקל להשליך את כובעו לעבר האויבים באחד משלושת הטווחים שתוכנתו במשחק.

מיגוון תנוחות הגיבור במשחק הופכים אותו למהנה במיוחד: הוא יכול לבעוט, להתאגרף ולשלוח את זרועותיו למעלה.

#### מייקל פוגש במר ביג

חלק מהרעיונות הקיימים במשחק לקוחים מסרטוני וידאו שהפיק גיבורנו בעבר. במשחק הוא פוגש את מר ביג ועליו להתמודד עם הצוות האלים שהלה משלח בו: חתולים שחורים, יצורים בעלי יכולת ניתור מדהימה, זומבים ואסופת דמויות אלימות במיוחד.

העלילה עוסקת במר ביג שהצליח לחטוף כמה מהילדים המשמשים השראה ומקור כוח למייקל. הם אלה שבזכותם הצליח לאגור את כמות האנרגיה העצומה שברשותו, הצליח להקיף עצמו בהילת כוחות הטוב ולשרוד לאחר מאבק ללא לאות ביריבים. על מסכי המשחק נתונים שונים: מד כוח, שעולה בכל פעם



**איך זוכים?** גוזרים מכל טרופית את השטר שמאחור, שטר שלם! אוספים סך כולל של 40 טרופיונים שלמים (ענבית, תפוזית = 1 טרופיון תותית, תפוחית = 2 טרופיונים) ממלאים את התלוש המצורף בכתב יד ברור, משלימים את הסיסמא השובבים .... ושולחים לת.ד. 11881 ת"א מיקוד 61117. (את הפרטים יש לכתוב גם על המעטפה מאחור).



**במה זוכים?**

- 4 מחשבים תואמי PC
- מסך וכרטיס סופר VGA
- 4 טלוויזיות צבעוניות
- + שלט רחוק ■ 40 סירות גומי ענקיות
- עם משוטים ■ 20 רדיו טייפ
- 100 ווקמנים ■ 1000 שעוני יד
- וולט דיסני צבעוניים
- 500 משחקי מחשב
- 3000 חולצות ועוד...



**יש שתי הזדמנויות לזכות!**

בהגרלה הראשונה תשתתפנה כל המעטפות שתגיענה עד 30 ביולי בהגרלה השנייה תשתתפנה כל המעטפות שתגיענה עד 30 באוגוסט. ככל שתשלחו יותר מעטפות - יש לכם יותר סיכויים לזכות! שמות הזוכים יפורסמו בעיתונים.



**מתנה לכל משתתף!** משחק מדליק שהוא גם מחזיק מפתחות.

**אז קדימה שובבים, הפרסים מחכים!**



שם פרטי										שם משפחה									
רחוב										מס' בית									
ישוב										גיל									
מיקוד										טלפון									
סיסמא השובבים .....																			



תקנון המבצע נמצא לעיון במשרדי החברה. עובדי החברה ובני משפחותיהם ועובדי משרד הפרסום ורשמי פיריליך דובר אינם רשאים להשתתף במבצע.

# "כסף טרופית" קונה לכם מתנות

זוג פריליך דובר



מבצע טרופית השובבים באים • 7,168 פרסים • כל אחד זוכה



# מוזיאון למכונות משחק

בדרך - כלל תלויים ברוב המוזיאונים שלטים מאירי עיניים המבקשים מהמבקרים שלא לגעת במוצגים. לעיתים גם חל האיסור לצלם.

במוזיאון עליו תקראו עתה, לא רק שמותר לגעת במוצגים, אלא שמי שלא נוגע כאילו ולא ביקר במקום, כי לבוא לשם ולא להשתמש במוצגים, זה כאילו ולחיות רק מחצית החוויה.

ועוד. במוזיאונים המוצגים בדרך-כלל עתיקים. במוזיאון הזה, המוצג "הזקן" ביותר הוא בן עשרים שנה בלבד, מ-1971.

אז בא לכם לנסות? כרטיס טיסה לארצות-הברית והחוויה כולה שלכם.

**ממשחקי מכונה רבים נולדו משחקים למחשבים אישיים ולמשחקי טלוויזיה.**



את המוזיאון למכונות משחק או משחקי מכונה (תבחרו בשם שהכי מתאים לכם), הקימו משוגעים לדבר שנמנים על צוות המוזיאון לקולנוע שבעיר ניו-יורק. במוזיאון 47 מכונות משחק המייצגות את שלל המכונות שיוצרו בין 1971 ל-1989.

המוזיאון הזה הוא יותר מעוד מקום בו מוצגים מוצרים בעלי ערך. זוהי תעודת הכשר לתחום שרבים מתלבטים לגביו. יש הסולדים ממכונות המשחק בשל הקשר לעולם ההימורים. אבל, אלה שבאמת מכירים את המכונות יודעים את האמת: ברוב המכונות יש משחקים הדורשים מיומנות בלבד, והרי המיומנות נרכשת ואינה קשורה כלל באלת המזל. המכונות המוצגות במוזיאון הן מכונות משחק בלבד, שכדי לשלוט בהן ולנצח במשחקים, צריך לעבוד שעות נוספות, להזיע, ולהוציא את המין. באמצעות המכונות האלה גם אי אפשר להרוויח כסף. אז היכן כאן הימור?

מקימי המוזיאון מספרים, כי החליטו להקימו בשל השינויים הטכנולוגיים המהפכניים שהתחוללו בשנים האחרונות, והשפיעו השפעה מכרעת גם על מכונות המשחק מכונה שהיתה שיא השיכלולים ב-1976 הפכה לענתיקה ב-1986. התוכן, מהירות ההפעלה, האביזרים במשחק, רמת התכנות, כל אלה השתנו בעשור האחרון והתפתחו כל-כך. עד שכל ניסיון להשאיר באולמות המשחק משחקים שרמתם היוזאולית אינה מתאימה. נדון מראש לכישלון.

במשך שנים, ביחוד בעשור האחרון, היו יצרני מכונות המשחק במירון מטרופ נגד יצרני המשחקים לבתים. רבים מהם אף ייצרו בעצמם משחקים לבתים כדי לשרוד. ההתפתחות שחלה בתחום המחשבים האישיים וההצלחה שנחלו משחקי הטלוויזיה, חייבו את יצרני מכונות המשחק להיות תמיד צעד אחד לפני היצרנים לבתים. כך קרה שהחל מראשית שנות השמונים החלו יצרני המכונות להמציא מכונות יותר ויותר משוכללות. אם בעבר היתה המכונה עצמה אבן שואבת לשחקנים, הרי שבמשך השנים נאלצו גם לשכלל את צורתה החיצונית כדי שתמשוך קהל. על המכונות של היום מורכבים כלי נשק, מושבים נעים, חופות ותאי טיים "אמיתיים".

והעיקר: היום כבר לא ממצאים משחקים חדשים אלא כלים חדשים. הלהיט היום הם סימולטורים המקנים לשחקן הרגשה של מציאות, אך יחד עם זאת הם משחק משעשע.

## כיצד זה התחיל

הכל התחיל עם גולן בושנל ממציא מכונת המשחק הראשונה, COMPUTER SPACE, שנולדה ב-1971. המכונה הוגדרה ככישלון מוחלט. הסיבה: לשחקנים קשה היה להתמודד עם העובדה שתנועות הג'ויסטיק מתורגמות לתזוזות על המסך. אנשים נמנעו מלשחק בה וגולן ספג אכזבה מרה. לשבחו ייאמר שלא התייאש. את כמה מאות הדולרים שהצליח להרוויח, החליט להשקיע בפיתוח משחק פשוט יותר, מעין פינג-פונג אלקטרוני. את המכונה הוא הציב לניסיון באחד הפאבים בקליפורניה. למחרת קיבל שיחת טלפון בהולה מבעל המקום שטען שהמכונה התקלקלה. מאוכזב הגיע גולן למקום וגילה שהמכונה הפסיקה לעבוד בגלל... עודף אסימוני המשחק שהיו בתוכה. כך הפך הכישלון הצורב להצלחה של ממש וגולן החל לייצר מספר גדל והולך של מכונות.

**יש כאלה שמתחילים לשחק ונתפסים. מצחקי לראות מבוגרים מתנפלים על המכונות ומשתעשעים שעות. הם לא שונים כלל וכלל מילד שקיבל צעצוע חדש.**



**מבוגרים רבים, בני הדור הישן כלל לא יודעים מהי מכונת משחק. במוזיאון הם פוגשים אותה לראשונה, משחק קים ו...נהנים.**

במשך השנים הצליחו משחקים מסוריימים לשרוד שנים רבות יותר מאחרים. היו כאלה שהפכו מיד למשחקים לבתים והתפרסמו כמעט בן לילה. מריו של נינטנדו נולד ב-1982 ככוכב המשחק דונקי קונג. תפקידו היה להציל נסיכה יפה מגורל מר. עשר שנים חלפו, ומריו עדיין מציל נסיכות אומללות מיצורים אכזריים.

גם רעיון המשחק התלת-מימדי נולד במכונות המשחק. ב-1980 ייצרה אטארי את BATTLEZONE, שהיה מבוסס על הגרפיקה של אסטרואיד, משחק שנולד שנה קודם. הג'ויסטיק שחובר למשחק וגרפיקת המסך, נתנו לשחקן הרגשה שהוא כאילו משחק אמיתי של טנק. המשחק הפך ללהיט.

ב-1982 נולד להיט אחר, תוצר של המשחק הקורם - זקסון. במשחק הזה השתמשו בגרפיקה ובצבעים ברמה כזו, שלא נראתה עד אז במכונות המשחק. התוצאה היתה, כמובן, להיט היסטרי נוסף.

המשחק DRAGON'S LAIR היה הראשון (1983) שבו השתמשו בטכנולוגיית וידאו-דיסק אינטראקטיבית, במקום בייצור הממוחשב הגרפי הרגיל. שנה מאוחר יותר, שוכללו גם הצלילים במשחקים, ומאז ועד היום אנו משחקים באותן מכונות.

## העתיד

מספר חברות גדולות מייצרות משחקי מכונה: אטארי, סגה, באל, וויליאמס, קונמי ועוד. את משחקי המכונה אפשר לסווג לקטגוריות: משחקי כדור, שבהם מזיזים כדור חמקן לנקודות רצויות על פני משטח השולחן, המשחקים הדומים למשחקי הטלוויזיה והמחשב שבבית, בהם מתפעלים דמויות על המסך, וסימולטורים, מפלצות טכנולוגיות מדגמים שונים, ההולכות ומשתכללות, ומציגות בעיקר קרבות אור, יבשה, או מאבקים עם יצורים מהחלל החיצון. בשנתיים האחרונות החלו לייצר מכונות שצריך להיכנס לתוכן כדי לשחק. כך למשל, הוקם המרכז לטכנולוגיית הקרב בשיקגו, המאפשר לנהל מלחמה ממוחשבת ממש בין מספר שחקנים היושבים, כל-אחד, בסימולטור, ומחשב מנהל את הקרב.

איזה מכונה וירטואלית ממתינה לנו מעבר לפינה - נדע רק בעתיד. אבל, אם אתם בארה"ב הקיץ, אל תוותרו על ביקור במוזיאון למכונות משחק. החל מהשנה, תערוכת המכונות נודדת ברחבי היבשת, ובחודשים יוני-ספטמבר היא תהיה במוזיאון המדע במיאמי שבפלורידה.

נראה שבמוזיאון הזה תוכלו לשחק זמן רב כי ההורים לא יגבילו אתכם במימון כשישמעו שאתם זקוקים לכסף כדי ללכת למוזיאון. רק אל תגלו להם לאיזה מוזיאון אתם הולכים. או אולי דווקא כן?

# משחק • מכונות משחק • מכונות משחק • מכונות משחק

סגה היא אלופת המכונות המתחכמות. לפניכם שלוש מהן. כל אחת מייצגת דור אחר.



**G-LOC:** אתה מתיישב על הכסא, חוגג את חגורת הבטיחות, מתכונן בצג שלפניך וממריא. המהירות מסחררת, הקולות מהחיים וההרגשה כמו במטוס על אמת. אם עדיין לא השתכנעת, התכונן בצורה החיצונית של המשחק.

מירון אופטעים בעמידה, הזדמנות לאלה שרוצים להניף את הגלגלים גבוה באויר. גם על ג'ויסטיק מתאים לא מוותרים.

**R-360:** מדמה טיסה אימתני שמיועד לשעשע כאלה שרוצים להיות טייסים. אפשר לתמוך אותו ב-360 מעלות, ולדמות את מירב התרגילים האפשריים בטיסה אמיתית כמו פניות, גלגולים ולולאות.



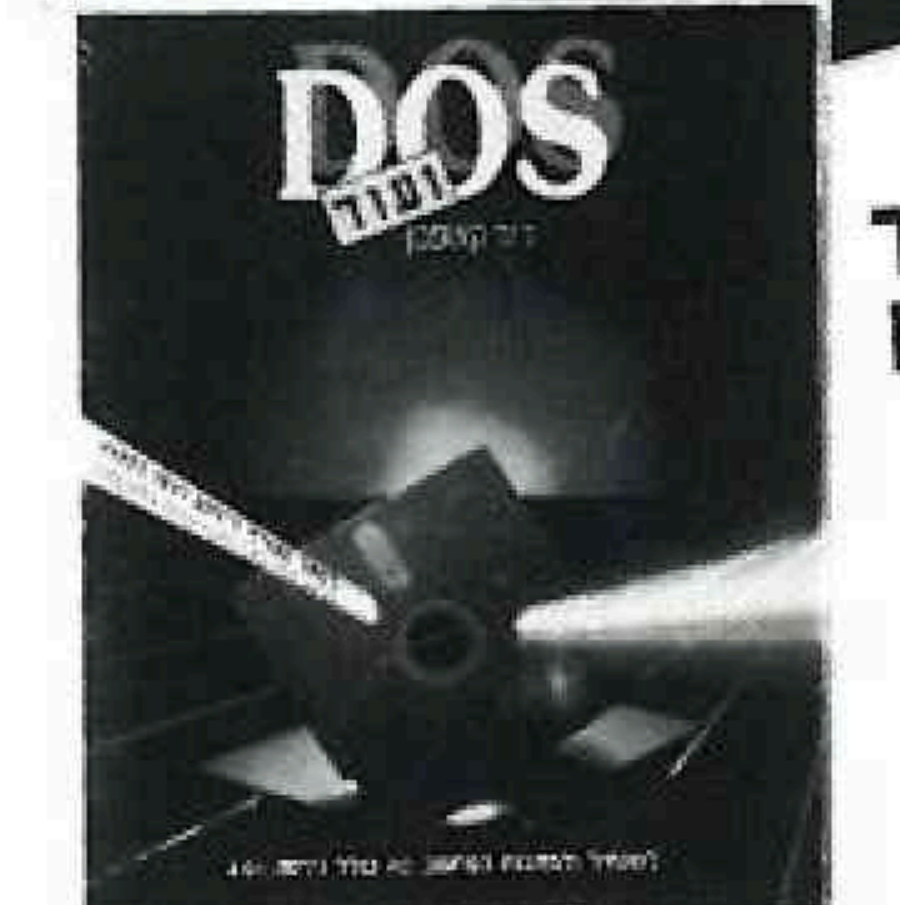


# מי שלא באג מפסיד!

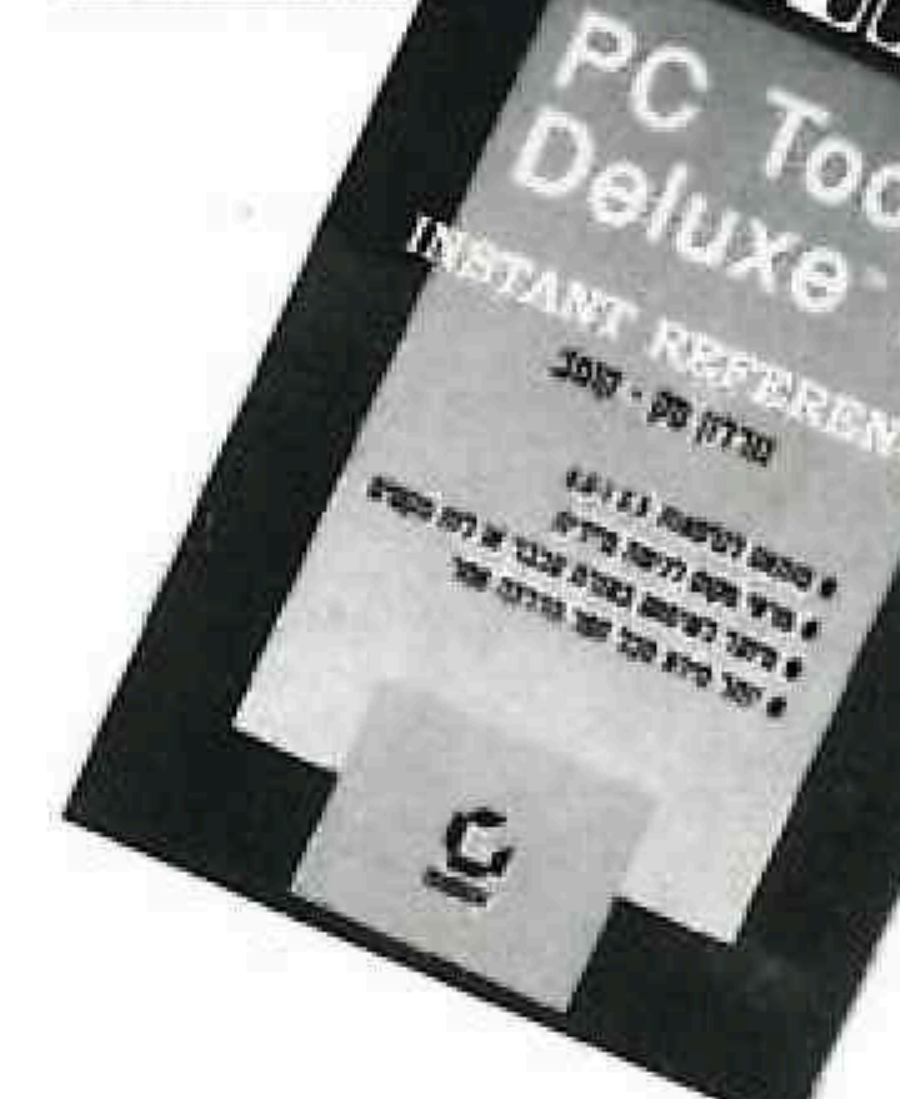
**BUG** חדש בהוצאת



מעבד התמלילים איינשטיין - מדריך ללימוד עצמי

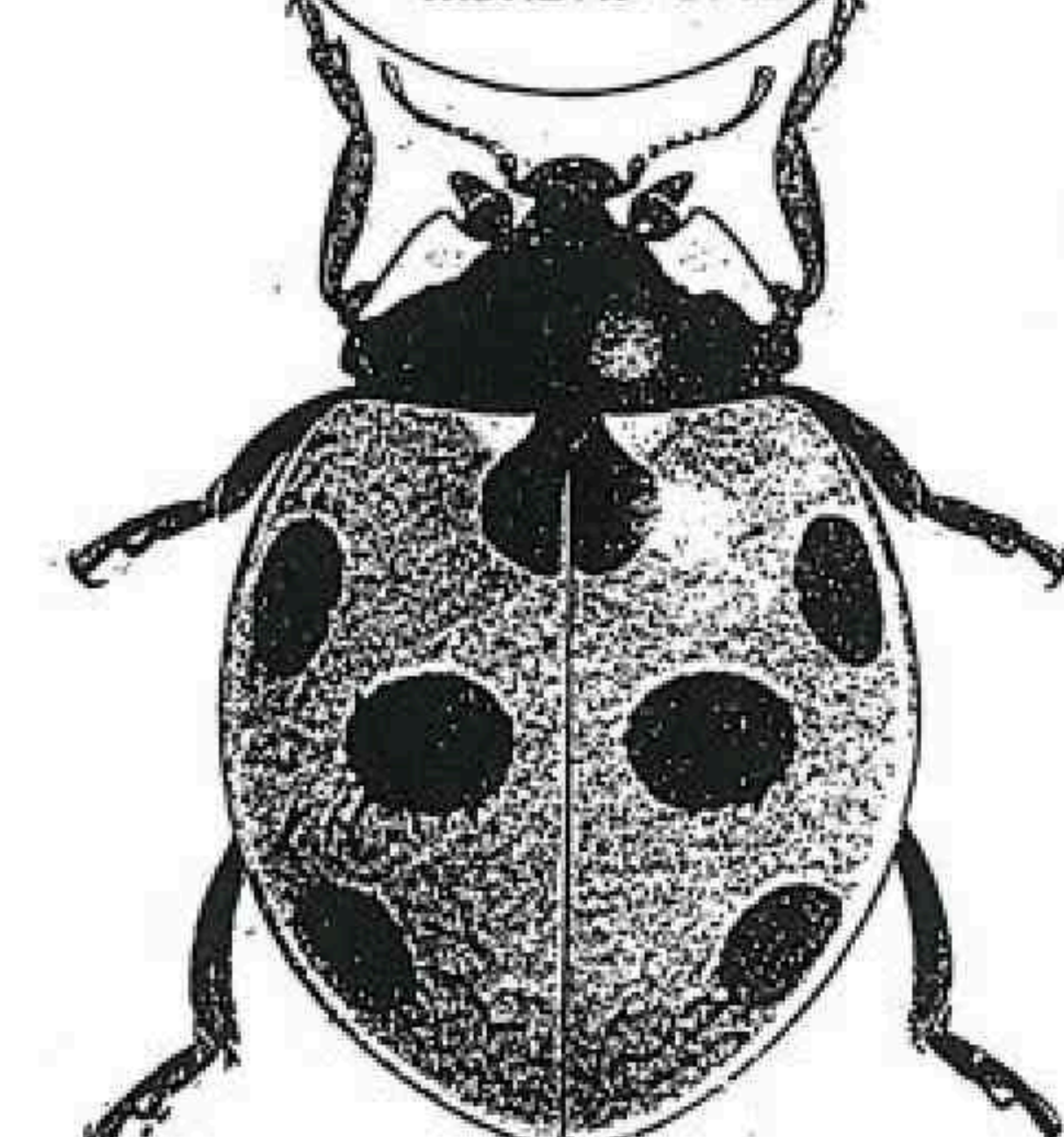


דוס ועוד + דיסקט



עד 30% הנחות על כל המוצרים ברשת BUG

בקורב בהוצאת BUG Windows 3 המדריך השלם למשתמשים מתחילים ומנוסים כדאי לחכות...



**BUG**

המרכז לספרות, תוכנה ומחשבים

מרכז השיווק לסוחרים:  
בני ברק כנרת 13 טל' 03-5794711  
תל-אביב דיזנגוף סנטר 03-5288281  
רמת אביב ג' אחימאיר 17 03-417907  
רמת השרון סוקולוב 49 03-5490720  
כפר סבא מרכז אהרני 052-911184  
נס ציונה קניותר 08-405808  
פתח תקוה מוהליבר 4 03-9300442  
רחובות הרצל 175 08-471432  
נתניה קניון השרון 053-625826

NINTENDO

מבצע

\* 3 קלטות משחק נינטנדו 120 ש"ח בלבד  
מירוץ אופנועים, מטפס הקרח ודונקי קונג.  
\* מערכת נינטנדו + סופר מריו 539 ש"ח  
\* מערכת נינטנדו + סופר מריו + אקדח 649 ש"ח

SEGA



מערכת חדשה ללא אריזה במחיר מיוחד 449

חדש

הגיעו משקפיים תלת-מימדיות Rapid Fire! (אש אוטומטית) לסגה

ספרות אנגלית

\* 6,000 סוגי ספרים באנגלית למחשבים אישיים בכל הרמות ובכל התחומים: מערכות הפעלה, שפות תכנות, מחוללי יישומים, גליונות אלקטרוניים, שרטוט ועוד...  
\* מהדריס (קומפילרים) לשפת אסמבלר, בייסיק, פסקל ו-C של BORLAND  
MICROSOFT-ר



פי.סי. כומטרי

קורס הכנסה לבחינה הפסיכומטרית לאוניברסיטאות. 2 דיסקטים בלבד

מבצע מחשבים

\* מחשב AT תואם PC כונן 1 1/4" 5.2 MB  
צג Super VGA  
מחיר \* 950\$  
\* מחשב XT תואם PC 2 כוננים לפי בחירתכם  
צג וכרטיס VGA  
מחיר \* 920\$

\* המחיר לתשלום במזומן ולא כולל מע"מ

עכברים + תוכנות 149 ש"ח 199 ש"ח  
כרטיס לגויסטיק 49 ש"ח 60 ש"ח  
מדפסת OLIVETY 740 ש"ח  
ECONOMIZER - מתקצב משפחתי 70 ש"ח

119 ש"ח בלבד במקום 169

\* מאווררים נישאים עם טעינה ל-3 שעות בצבעים ורוד, שחור ולבן

DUNGEONS & DRAGONS הגיע משלוח חדש

מכונות משחק



המכונות של ויליאמס. שימו לב לכמות הגריסטיקים שעל השולחן.



משחק • מכונות משחק • מכונות

במשחקי המכונה "הפרימיטיביים", מתרוצצים כדורים על משטח. צריך לפגוע באמצעותם במטרות או להשחילם לחורים. בתחילת שנות השבעים אהב הקהל רק משחקים מהסוג הזה.



אחד על אחד. במשחקי מירוצי המכונות אפשר להתחרות כנגד המכונות האחרות שבמשחק. אפשר גם נגד חבר, איך? שימו לב למתקן שלפניכם.



אחם אודובים את הסימפסונים? בארה"ב מחים עליהם, וההוכחה היא דמויות המתבוססות על מוצרים רבים. אחד מהם, איך לא, מכונת משחק.



F-15 STRIKE EAGLE, משחק המחשב של חברת מיקרופורס שהפך ללהיט ונמכר ביותר ממיליון עותקים, הוצג לאחרונה גם כמשחק מכונה. הגרפיקה מורכבת מ-60,000 נקודות המוצגות בשלושים מסכים בשנייה. המשחק מיועד לשתי רמות של שחקנים: הרמה הנמוכה מיועדת לכאלה שרוצים רק להשתעשע, ואילו הרמה הגבוהה מיועדת לטייסים של ממש.



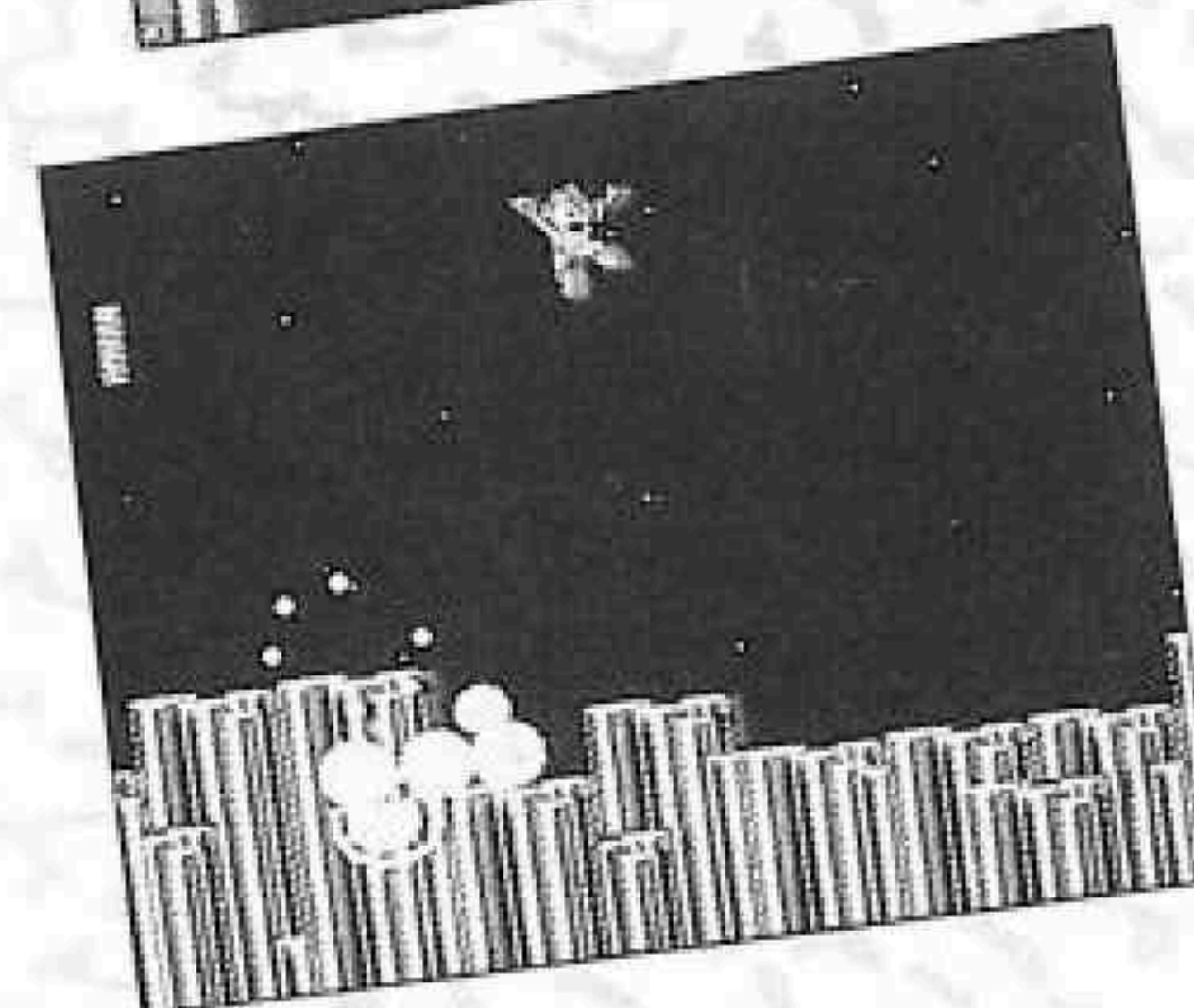
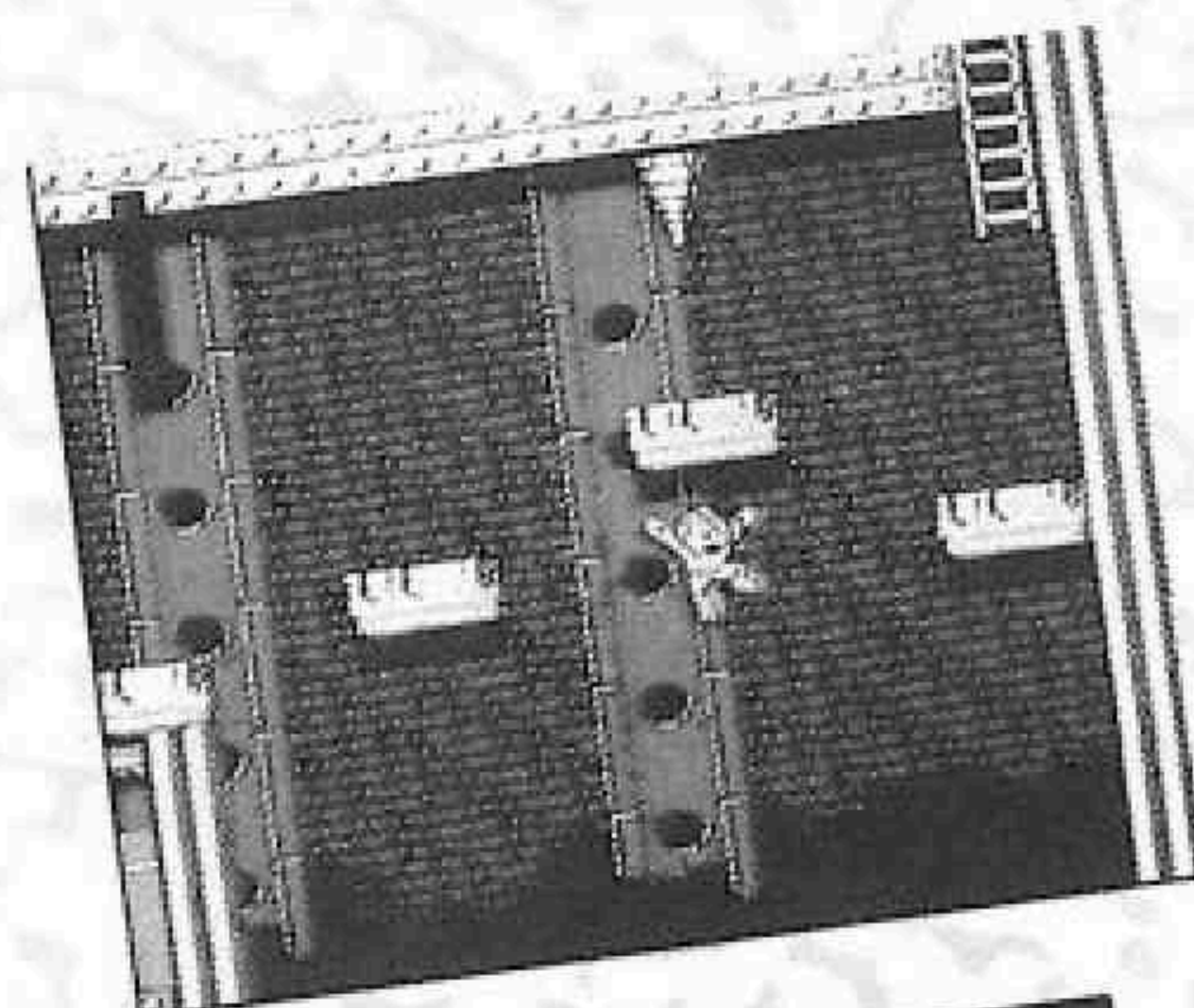
אפשר לשחק גם עם דמויות ברבריות ומגעילות. כך לפחות גורסת חברת באלי שפיתחה את PIGSKIN. אם נמאס לכם מסימולטורים, מירוצי מכונות ודמויות חיוניות כמו מריו ולואיג'י, הנה ההזדמנות לשחק עם הרעים.



מגה מן 3 כהמשך למגה מן 1 ו-2, הוא משחק שאינו נופל ברמתו מהשניים האחרים. כמעט ואפשר להתנבא ולומר, שהוא יוכתר כאחד המשחקים הטובים של 1991. יש בו כל מה שמשחק טוב צריך: אתגר, שחקיות, גרפיקה מצויינת, והנאה. איזה מגרפיות רובוטריקית! בה...

### כיצד להפוך את מגה מן לבלתי מנוצח

במספר עולמות - איש המחט, איש הנחש, איש הצל, ואיש ג'מיני, תיפול בכוונה לחור זה חייב להיות סוג החור שברך-כלל הורג את מגה מן. כאשר תיפול לחור, הקש על כפתור A בג'ויסטיק 1, ומיד על הכפתור הימני בג'ויסטיק השני, עד שיאול לך הכוח. כאשר תלחץ על המקש בג'ויסטיק 2, תהיה מחוסן מפני נפילות ותוכל לבצע קפיצות מיוחדות. היכולת להפוך לבלתי מנוצח לתקופת-מה, אפשרית רק בארבעת העולמות שהזכרנו. היכולת לבצע קפיצות מיוחדות אפשרית בכל מקום במשחק.



רץ מתחתיו כך שהוא לא יוכל לירות, כך, וברח במהירות לצד הימני או השמאלי של המסך כדי שלא יוכל לנחות עליך. עכשיו רדוף אחריו וירה במלוא המרץ.

### זמנים קשים

בעולם האנשים הקשים, יפגוש גיבורנו דבורים מזוממות וקופים מכניים. האיש הקשה עצמו, אינו קשה כל-כך. אתה מסוגל למסמר אותו באמצעות הנשק המגנטי שלך, ולפוצץ אותו בעזרת הנשק המתוחכם שברשותך. רק סור מדרכו ברגע שירצה לנחות עליך.

### עולם טעון

כאן אפשר להרגיש את המתח החשמלי שבאוויר. יש גם הרבה מכשולים לעבור. איש הניצוץ דומה למצת קטן עם בעיות הצתה. אם מגה מן יביס אותו, הוא יזכה באקדח הניצוצות. האקדח הזה יכול לפגוע בכל הרובוטים, ומסוגל להקפיא אותם למספר שניות.

### טיפ

תוכל להביס את איש הניצוץ, אם תעמוד על המדרגה הראשונה ותשתמש בכוכבי הצל נגדו.

### והסיום

לאחר שתכה בכל הרובוטים, ימתינו לך ארבעה חברים קשוחים. הוזהות שלהם עלומה, פניהם מכוסים מסיכה, אבל אלה ששיחקו במגה מן 2, יוכלו לזהותם על-נקלה.

הדמויות המסתוריות האלה, הצליחו לחדור לארבעה עולמות ולערוך בהם סדר חדש. לפניך הזדמנות נוספת להינות מהמשחק בגירסה אחרת. ואתה חשבת שהסיבוב הראשון היה מורכב דיו!

### טיפ

הכוכב המסתובב הוא כלי הנשק הטוב ביותר נגד איש הצל. הישירות החצויות, עולמם של אנשי ג'מיני, הוא שילוב של אוויר ומים. מגה מן מתחיל מהקרקע כשברקע החלל החיצון. לאחר מכן הוא מפלס דרכו מתחת למים. כאשר הוא מגיע לסוף הרמה, זה הזמן לעימות פנים אל פנים עם איש הג'מיני בעל שני הראשים.

### טיפ

במאורתו של ג'מיני אפשר, בקלות, לזכות בבונוסים. ירה במספר הרב ביותר של בועות, ורוץ לאסוף את כל הבונוסים האפשריים.

### מחט בערימה של שחט

איש המחט יכול לפגוע במגה מן בראשו, אבל איש המחט לא יצליח במשימתו, אם הארי איש המחט יגיע למגה מן לפניו. הארי דומה לרובוט נקבוכי. הוא אוהב לירות סיכות מתכת, להפוך לכדור ולעוט על אויביו.

### עולם הזוחלים

כאן תיתקל באינספור נחשי רובוטים: גדולים, קטנים ועוד. מאוחר יותר באותו עולם, מגה מן יתפוס טרמפ על העננים, בדרכו החוצה ממאורת הנחשים.

### טיפ

תוכל לפגוע בנחש הגדול, אם תשליך לעברו שני כדורי אש וקורן לייזר. תצטרך לירות לעברו ארבע פעמים כדי להשמידו סופית.

עולמו של איש המגנט העולם הזה מיוחד במינו. הוא מלא בשדות מגנטיים הגורמים לצרות צרורות לכל מה שעשוי מתכת. אתה יכול לשער מה יקרה כאן למגה מן.

### עולמו של איש המגנט

העולם הזה מיוחד במינו. הוא מלא בשדות מגנטיים הגורמים לצרות צרורות לכל מה שעשוי מתכת. אתה יכול לשער מה יקרה כאן למגה מן.

### טיפ

מגה מן יכול לפגוע באיש המגנט — מגנט, באמצעות כלי הנשק הרגיל שלו. כאשר מגנט קופץ גבוה באויר,

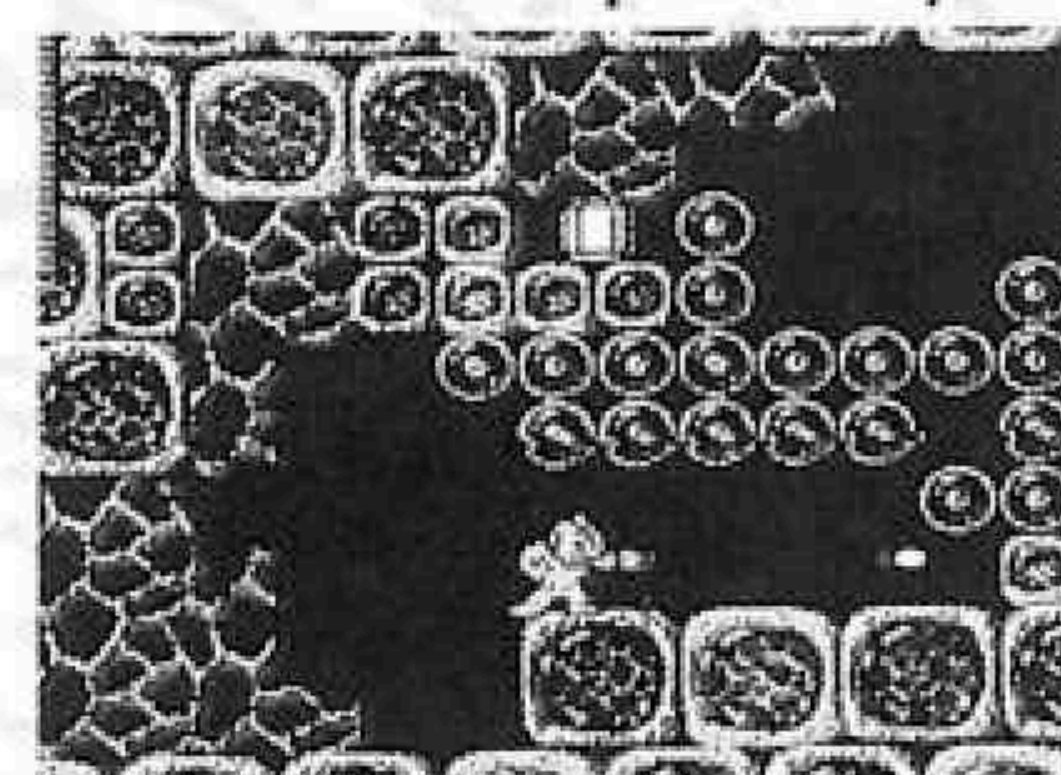
# מגה מן 3

### טיפ

קיימת אפשרות מצויינת לזכות בבונוס, מיד לאחר החתול השני, בעת הפגישה המרטיטה עם הרובוט השמן שלמעלה. קפץ לרמה השנייה של מסך זה, וירה ביצורים המגיחים לעברך. תן להם להתקרב לעברך ככל האפשר, כדי שלאחר שתפגע בהם תוכל לאסוף מה שיותר בונוסים (כוח חיים, כלי נשק ואנרגיה).

### טיפ

ההזדמנות הטובה ביותר להכות את טופ מן, היא לקפוץ מעליו כאשר יסתובב במהירות לעברך. ירה לעברו במהירות בכלי הנשק שברשותך. אם תוכל להתחמק בכל פעם שיירה לעברך תאריך ימים.



### גורף על-ידי צללים

עולם הצללים אינו כה חשוך כפי שאתה מדמיין לעצמך. לעיתים הוא יואר על-ידי זרקורים רבי-עוצמה. שמור את צעדיך כאשר מכונות הקולנוע האיתמניות האלה מתחילות להתגלגל. ברמה הזו, מגה מן פוגש באחיו הרשע ברוס (ניסיון מעבדתי שנכשל של דר' לייט ווילי) בפעם הראשונה. לפעמים הוא סתם נתקל במגה מן בדרכו ולפעמים הוא אף מנסה לירות בו.

### טיפ

כדי להכות את ברוס, התבונן בקפיצותיו, ורוץ מתחתיו בדיוק כאשר הוא מתכוון לקפוץ עליך. אז תסתובב ותירה עליו עם כלי הנשק המתוחכם שברשותך.



### טיפ

הכה את רובוט הכוכב המסתובב, בזמן שאתה מחכה שישחרר שלושה כוכבים. כאשר אלה מגיעים לקרקעית הפינה הימנית של המסך, קפוץ מהסולם על המדרגות והכה אותו.

### טיפ

הרובוטים החתוליים הענקיים נבזים במיוחד. הם רובצים על מדף צר, ומשליכים את הצעצועים המתים שלהם והפרעושים הרובוטיים שלהם על ראשו של מגה מן. מגה מן ידקק לתשעה כוחות חיים כדי לשרוד מתופסי העכברים המכניים האלה.

### טיפ

תוכל להביס את החתול הרובוטי הראשון, אם תעמוד בצידו השמאלי של המסך, ותהרוס את הראשון מבין הכדורים שהרשע הזה ישליך לעברך. תוכל להימלט מהכדור השני, אם תקפוץ מעליו, כאשר הוא ינוע לעברך. לאחר שתתחמק מהכדור, קפץ וירה בחתול ברגליו.

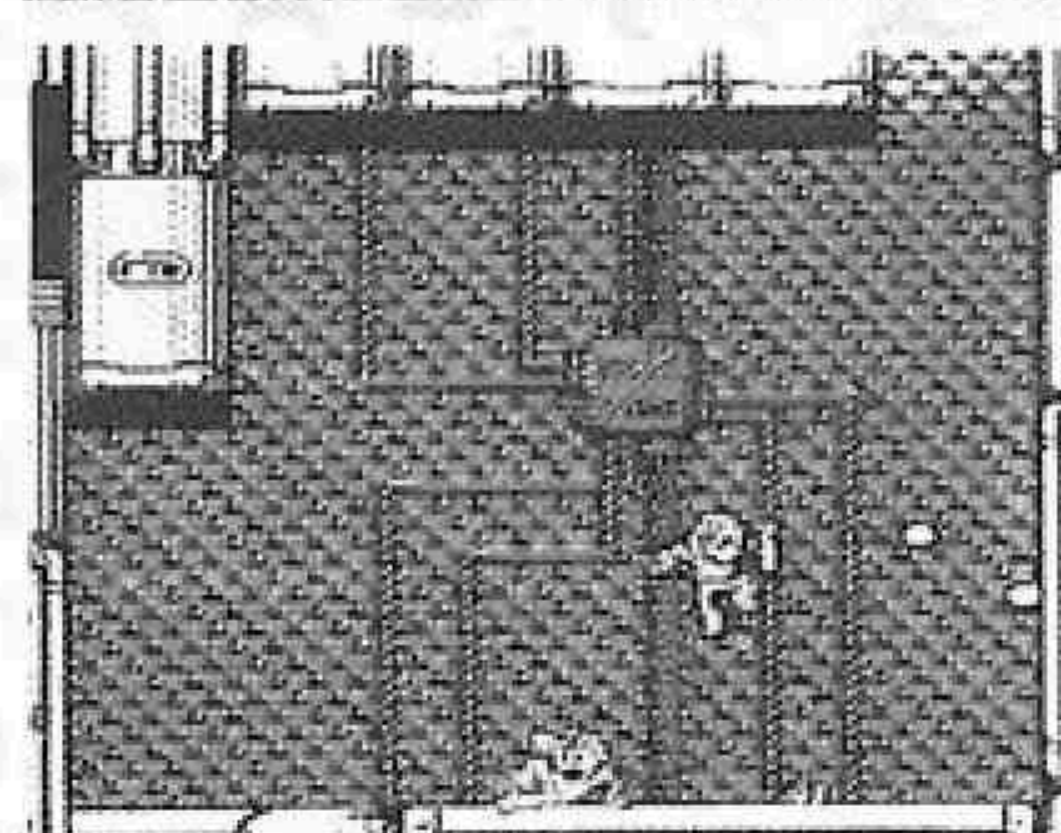
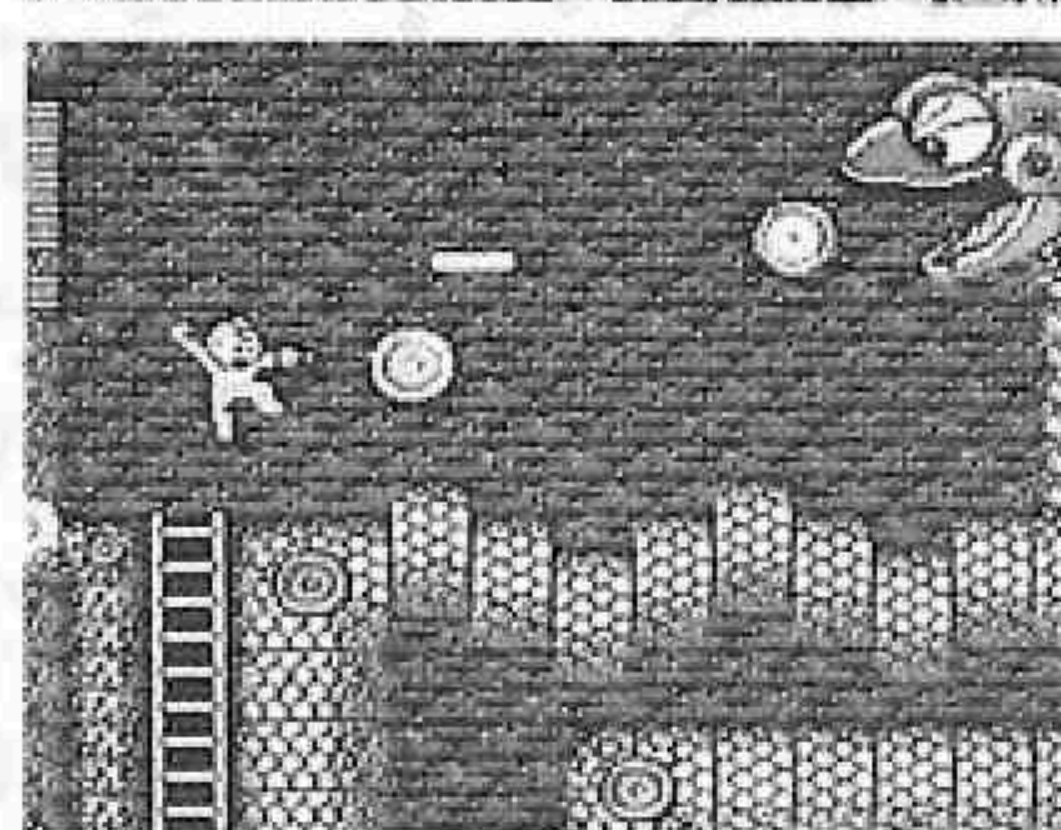
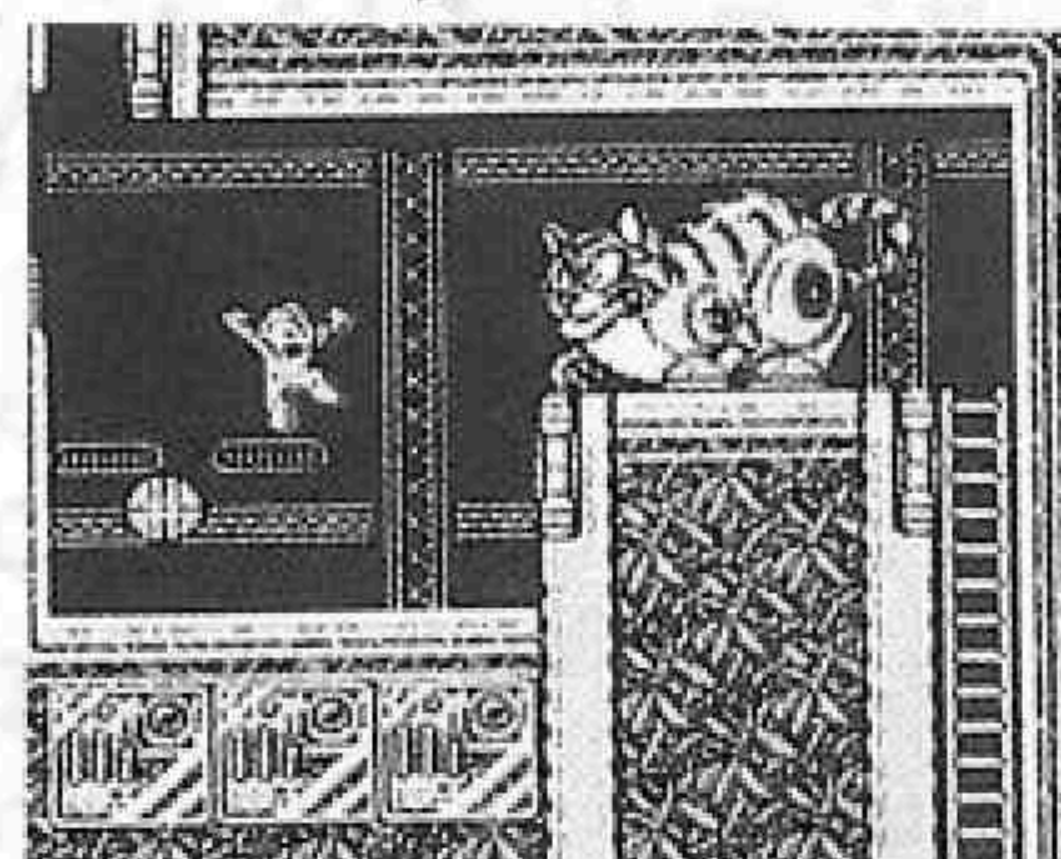
### טיפ

תוכל להשמיד את החתול השני, אם תצליח לקפוץ מעל שני הכדורים ולירות כשניים מתוך שלושת הרובוטים הפרעושיים. החלק את עצמך מתחת לפרעוש שנותר, כאשר הוא קופץ ויורה בחתול ברגליו.

לא תאמינו, אבל דר' ווילי החליף תפקידים: במשחק זה הוא האיש הטוב, שאפילו עוזר לדר' לייט ליצור רובוט חדש העונה לשם 8

8 עומד לפני הבדיקה הסופית לקראת הפיכתו לרובוט מן המניין. לשם כך הוא זקוק לשמונה גבישים הנמצאים בשמונה עולמות שונים שבמשחק. אבל, בכל עולם שולטים כוחות רובוטיים, המונעים מזרים גישה אל הגבישים. כאן צריך מגה מן להיכנס לתמונה ולהגיע אל הגבישים החשובים.

במשחק הזה מגה מן אינו סוליסט. מצטרף אליו רובוט כלב, המסוגל להשתנות לטרמפולינה, לצוללת ולמכונית-רחפת. מגה מן והרובוט הם צוות לעניין.

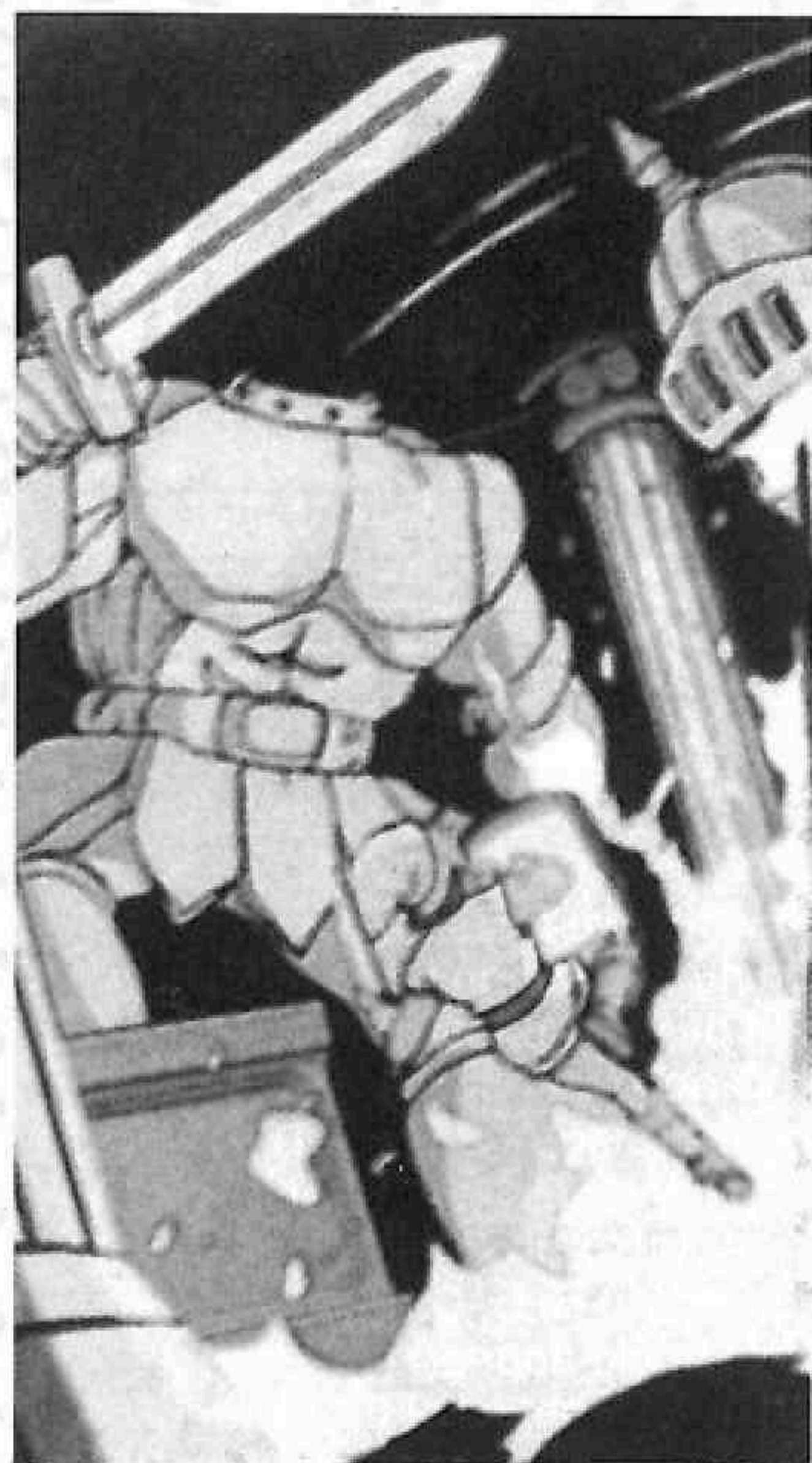


מגה מן יצליח במשימתו אם יעבור מעולם לעולם לפי הסדר. לכן נסקור לפניכם את דרכו של מגה מן כפי שהיא עתידה להתבצע במשחק. העולם הראשון הוא עולמו של טופ מן. כאן תפגוש המון רובוטים מפלצתיים שיסחררו את ראשו של מגה מן.



## הטירה השביעית

פנה ימינה ושדה הכוח ייעלם. רד במעלית וכשתגיע למטה תיפנה שמאלה. בהמשך תקפץ מעל לפתח בלתי נראה לאחר הצוק הראשון. לאחר שעברת מעל לפתח, פנה שמאלה למעלית נוספת. רד למטה עם המעלית. בתחתית תיפנה ימינה מעל לגשר ותרד עם המעלית הבאה. פנה ימינה, מחץ את האבנים שיחסמו את דרכך. רד למטה עם המעלית הבאה ופנה ימינה. לאחר מכן תגיע למעלית נוספת. בתחתית פנה ימינה, מחץ את האבנים ורד למטה עם המעלית הבאה. לאחר שתורד למטה, תגיע למעבר שלושת הדרכים. רד שמאלה עם המעלית כדי לזכות בכוח חיים נוסף. חזור ופנה ימינה כדי לפגוש בפייה שתגדיל את עוצמתך. לך למטה תוך כדי שימוש במעלית ופנה שמאלה. תראה שורת אבנים על האדמה שלפניך. לך עד האבן האחת-עשרה. מחץ אותה ותיפול דרך הפתח. תנחת על אדמה מוצקה ותפנה ימינה. תגיע לגשר רעוע. עבור במהירות כדי לא ליפול. עבור בארוכה שבתוך בור האש. פנה ימינה והרוג את המפלצת. פנה ימינה ותפגוש באיש זקן. המסך יחשיך ותצטרך למצוא את הצל שלך. הרוג אותו ותזכה לחיי נצח מאושרים. ברכו!



דרך הקיר. רד איתה למטה. פנה שמאלה ופתח את הדלת כדי לקחת את קסם החליל. חזור למעלה עם המעלית, קח את המעלית השנייה ועלה שתי פלטפורמות. פנה ימינה, פתח את הדלת ופנה ימינה פעם נוספת. הרוג את שומר הטירה, קח את המפתח ושים את האבן בפסל.

## הטירה השמינית

פנה ימינה ולמטה עם המעלית ורד שתי פלטפורמות. פתח את הדלת באמצעות מפתח הקסם. פנה ימינה, קפץ מעל לפתחים הנסתרים. יתכן כי תזדקק כאן לשימוש בלחש הקפיצה. המשך ללכת ימינה. פתח את הדלת.



לך ימינה והתעלם מהמעלית. תראה כמה פסלים. קפץ קפיצה גבוהה מעל לפסל השלישי. הוא יצביע על פתח גלוי. השתמש שוב בלחש הקפיצה. פנה ימינה, פתח את הדלת וקח את הצלב. פנה שמאלה, קפץ מעל לפתח והמשך שמאלה. חזור לפתח הגלוי ותיפול דרכו. נחת על הפלטפורמה הימנית. פנה ימינה לבור האש. השתמש בלחש הפייה כדי לעבור מעליו. לך ימינה והרוג את השומר. פנה ימינה וקפץ מעל לפתח ותזכה בחיים נוספים. פנה ימינה לחור האחרון ותיפול דרכו. השתמש בלחש הקסם כדי לנחות על הפלטפורמה הקטנה. המשך ימינה והילחם בבוס. הרוג אותו ופנה לשים את האבן בפסל.

## הטירה הרביעית

לך ימינה ולמטה אל המעלית. לך ימינה ותראה מעלית נוספת. לך ימינה פלטפורמה אחת. לך ימינה וקפץ מעל לחור. קח את המפתח שבסוף וחזור אל החור. היכנס אליו. תוך כדי נפילה, תמשיך ללחוץ ימינה, כך שבמהלך הנפילה תפגע בפלטפורמה שבתחתית הצד הימני של המסך. פנה ימינה ואסוף את המגפיים. חזור בחזרה אל החור ואז תיתקל בחור נוסף מתחתך. היכנס אליו כדי לנחות על הגשר הרעוע. פנה ימינה וקח את המפתח. פנה שמאלה דרך הגשר. התעלם מהמעלית והמשך ללכת שמאלה. פלס דרך דרך האבנים כדי לקחת את המפתח וחזור למעלית. לך הישר למעלית ופנה שמאלה. התעלם מהמעלית הנוספת ופתח את הדלת הראשונה שתראה. המשך ללכת שמאלה. השתמש בלחש הקפיצה, כדי לקפץ ולמחוץ את האבנים, כדי לקחת את המפתח. המשך ללכת שמאלה ופתח את הדלת. התעלם מהמעלית שתראה והמשך שמאלה. מחץ את האבנים וטול את המפתח. לך שמאלה אל המעלית. פנה למטה וימינה וקח את המפתח. חזור ולך את כל הדרך חזרה שמאלה. פתח את הדלת והמשך שמאלה לעבר הגשר. לך ימינה למעלית הקרובה ובתחתית פתח את הדלת לימין. הרוג את הבוס וקח את המפתח. פתח את הדלת ושים את האבן בפסל.

## הטירה החמישית

מהמעלית תפנה ימינה ולמטה. פנה ימינה והשתמש בלחש הפייה כדי לעלות על הפלטפורמה הגבוהה. תראה עליה מפתח. המשך ללכת ימינה וצא מהמסך. חזור למסך כבן-אנוש, עוכדה שתבטיח שתוכל לאסוף את המפתח. המשך ימינה. חצה את הגשר ופתח את הדלת. המשך ללכת ימינה. המשך למטה במעלית ופנה שמאלה. תראה אבנים נופלות ומעליהן פלטפורמה עם מפתח. חכה עד שהאבנים יפלו, וטפס עליהן כדי לקחת את המפתח. המשך שמאלה, לאחר מכן רד למטה עם המעלית ותפנה שמאלה שוב. תגיע למעלית נוספת. לך למטה פלטפורמה אחת ופנה ימינה. קח את המפתח ופנה ימינה. תגיע לקיר. פנה ימינה — יש שם מעבר בלתי נראה. לך ימינה, התעלם מהמעלית הראשונה ועלה עם השנייה למעלה. פנה שמאלה. עכשיו תקח את המפתח ותחזור למעלית שראית כשנכנסת

# זלדה II

## כיצד לעבור מטירה לטירה

קוראים רבים פנו אלינו בבקשה לעזור להם במשחק החביב הזה ולספר כיצד עוברים מטירה אחת לרעותה. דני סטיבנס, מאנגליה, ערך עבור הירחון COMPUTER & VIDEO GAMES סקירה מקפת על המשחק. הנה היא לפניכם



## הטירה השלישית

מהמעלית פנה ימינה ולמטה ולך רחוק ככל האפשר. נפץ את האבנים שמתחתך כדי לזכות במפתח והמשך ימינה. התעלם מהמעלית הבאה והמשך ימינה. תיתקל במפתח. קח אותו וחזור אל המעלית. רד למטה. פתח את הדלת ופנה ימינה. קח את המפתח הנוסף ופנה ימינה. פתח את הדלת הבאה והמשך שמאלה. התעלם מהמעלית הבאה והמשך ללכת שמאלה. קח את המפתח וחזור אל המעלית האחרונה שראית. לך למטה וימינה, והילחם בשליט. הרוג אותו, קח את המפתח ופנה ימינה ישר לעבר הדלת הפתוחה. פנה ימינה ושים את האבן בפסל.

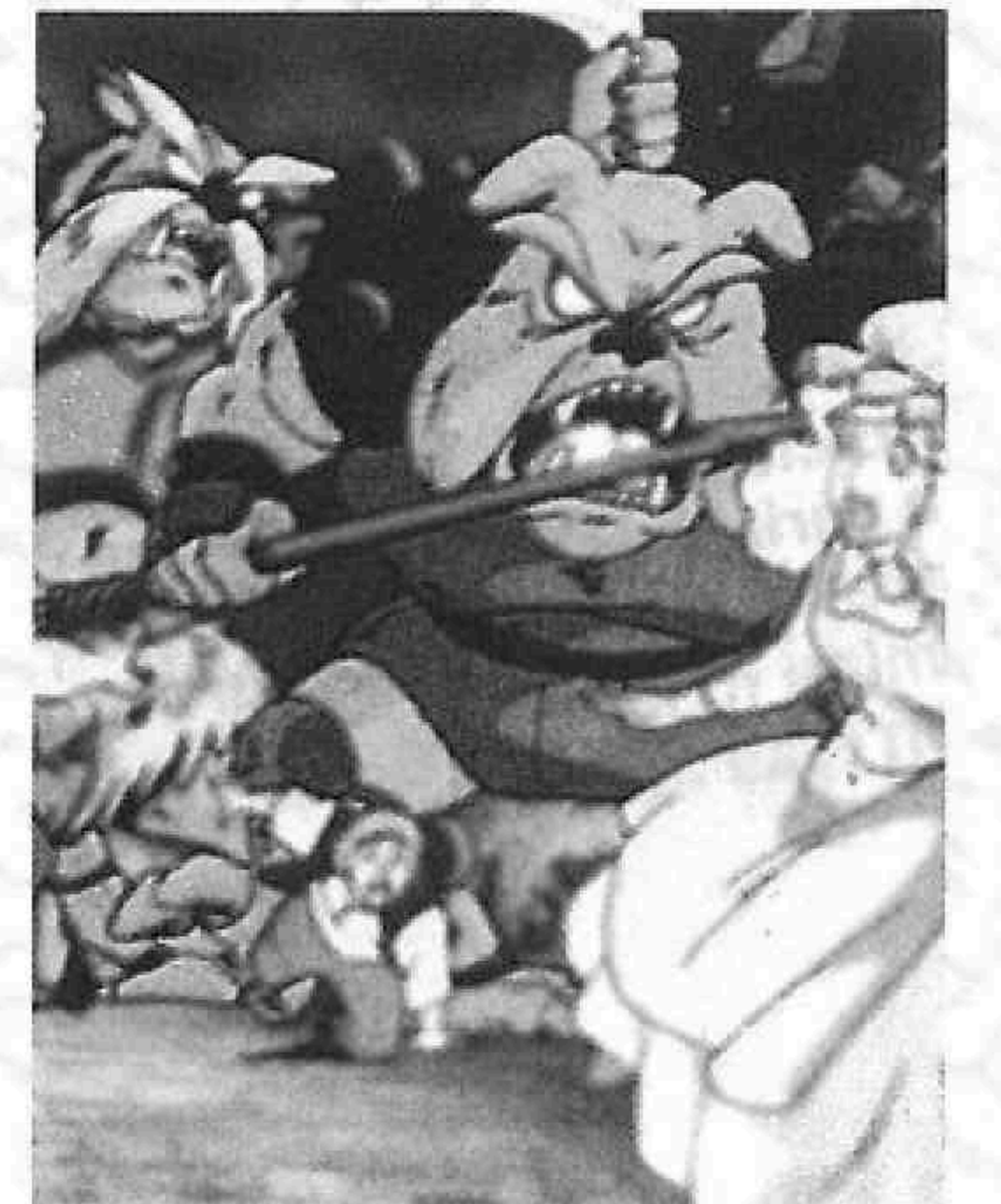


## הטירה הראשונה

פנה ימינה ולמטה לעבר המעלית. פנה שמאלה, קח את המפתח ולך ימינה למעלית הראשונה. תעבור מעלית נוספת (תציין לעצמך שזו מעלית מס' 2). המשך ימינה כדי לחפוט את המעבורת בשביל לקבל אנרגיה נוספת וחזור אל המעלית. עלה עם המעלית, פנה ימינה, קח את המפתח, פנה ימינה פעמיים וקח את המפתח השני.



חזור על עקבותיך לעבר המעלית הראשונה. לך למטה ואחריך שמאלה ואסוף את הנרות. אחריך תפנה למעלית השנייה ותרד למטה רחוק ככל האפשר. פנה ימינה והילחם בבוס. הרוג אותו, אסוף את המפתח, פתח את הדלת והמשך ימינה. לך מתחת לפסל והנח בו את אבן-החן. אחריך תפנה ימינה כדי לצאת מהטירה.





מוסיף, שהוא מקווה שאימו תהיה זיוזית החודש. הוא מנמק את בקשתו בהוכחה לרמת הזיוזיות הגבוהה שהיא גילתה: בביקור בחנות באג, ראתה האם, לראשונה בחייה, מסך סופר VGA. היא נדלקה, והחליטה לרכוש אותו בקרוב.

## צורר ברכות

פינה חדשה בעמוד שלכם, לכל המעוניינים לכתוב חברים לאירועים שונים. אמא של יניב רוזנפלד היא שהגתה את הרעיון, ולכן מן הראוי שנכתיר אותה כאם זיוזית ונשלח לה גיליון נוסף בחינם. היא כותבת: "ליניב המגניב, המדליק את כולם במהירות בה הוא משחק בנינטנדו, ליום ההולדת ה-14, הכתרה פרטית ממני לתואר WIZI והצטרפות למנוי WIZ. המון אהבה, אושר, בריאות והצלחה. ממני אמא."

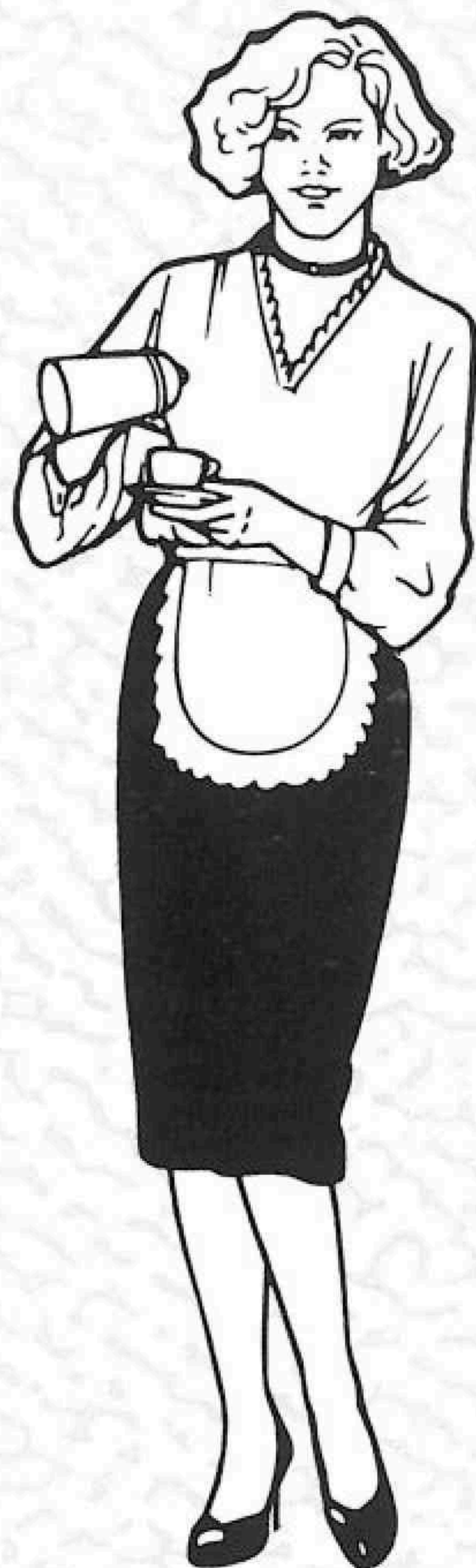


## צייר אותה WIZI

בכינוי החביב וכו החודש: אלעד חמיאל, יוסי פליישמן, דורון פיינשטיין (מקום 1) ועוד ולגרין.



## פינת ההורים הזיוזים



★ צוות לעניין — ניר טרגר וחנן לוי מגדירים עצמם כמומחים למשחקי מחשב, וידיאו ומבוכים ודרקונים, ורוצים ליצור קשר עם זיוזים מושבעים: מספר המודם של ניר: 052-925153. מספרי הטלפון שלהם: חנן: 052-925400 וניר: 052-925460. לניר יש את כל הקוסטים החדשים ואת כרטיס המוסיקה סאונדבלסטר.

★ איתן לוי ממשיך להציף אותנו בשמות סרטים שהפכו למשחקי מחשב: אינדיאנה ג'ונס והמקדש האדום, ווילוו והנסיכה, זיכרון גורלי / מונטי פייטון, רובוקופ ו-11, אהבה בשחקים (טופגאן), זאב מעופף, גרמלינס 2+1, רוג'ר ראביט, משימה בלתי אפשרית, הסיוט ברחוב אלם, טינטין, ג'יימס בונד, תום וג'רי, מלחי הצי, הקדירה השחורה, תום סויר, המעניש, הסיפור שאינו נגמר, השוטט מבורלי הילס, קראטה קיד ורוקי.

★ חנן לוי מסביר לקוראים שבנוסף על ים הסרטים שהפכו למשחקי מחשב, יש גם סדרות טלוויזיה שכאלה, שהידועה מביניהן היא רחוב סומסום.

## משוררים זיוזים

### שיר על ZIW

מאת: ארז בן-אהרון ואופיר בייגל

את גיליון WIZ אני אוהב

ובבית יש לי גם מחשב

לא נינטנדו ולא סגה

אלא יבם בלא פגע

את הקוסטים אני אוהב

ואת טורים אני מחבב

על מבוכים ודרקונים אני משוגע

ואני כהן בדרגה גבוהה

לכן את WIZ אני אוהב

ואת מדוריו אני מחבב.

### WIZ היקר

מאת: אחמד גוטי ומכגיש חליל

WIZ היקר הנחמד

יפתיע אותי לעד עם פרסים וכתבות

ובמקרה גם הגרלות.

בין אקדח אינפרא לקלטת סגה

אשתגע בן רגע.

בין נינטנדו למחשבים

אכנס למבוכן הדרקונים.

עם טיפים וטריקים

אכנס למצעד הפריקים.

והקו החם של WIZA

יכניס אותי לקריזה!

## משאלות • מועדונים • החלפות • רוצים להתכתב • למכירה

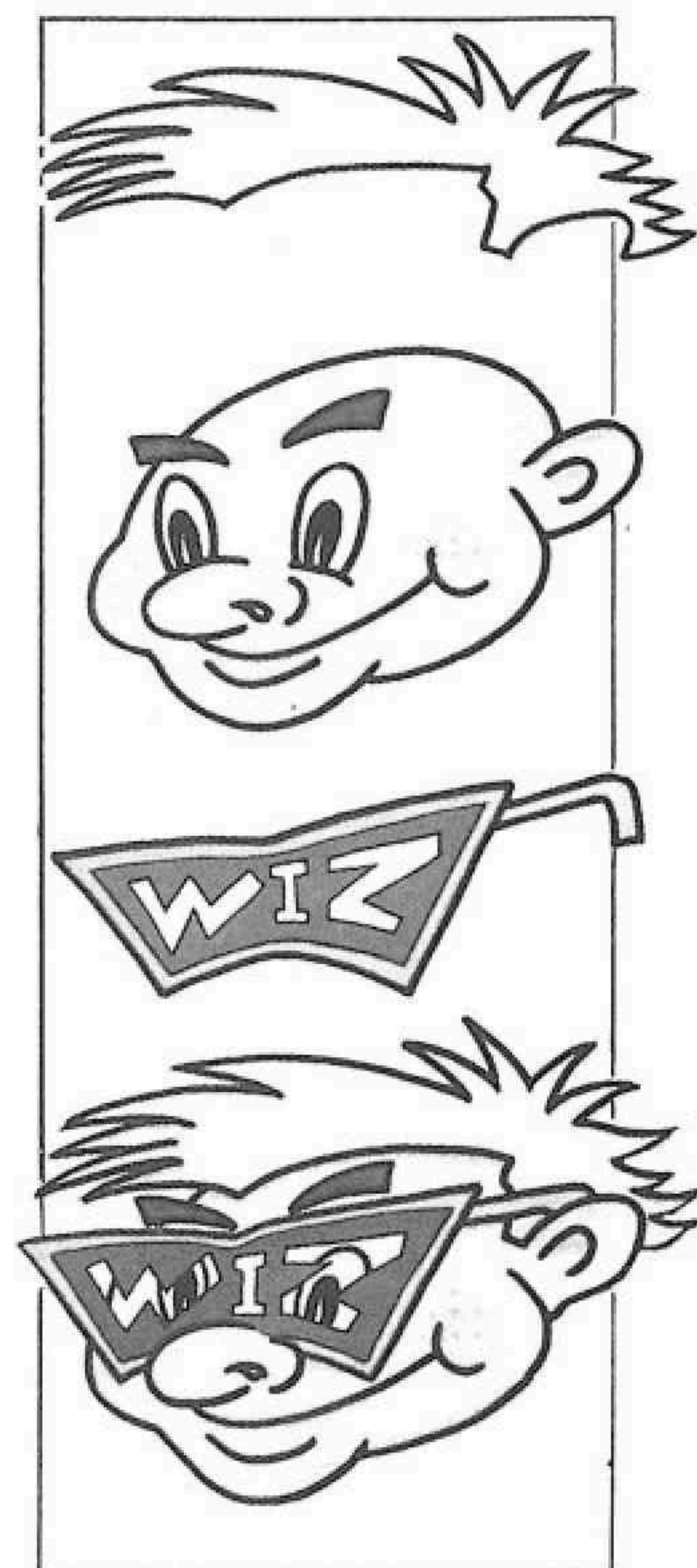
### מ ש א ל ו ת

גיא עילם מעוניין להחליף משחקי ליבם ותואמים, ולהכיר מכורים לדרקונים בגילאי 12-13 באזור הוד-השרון. טל': 052-442616.

★ יובל קים מעוניין להחליף משחקי יבם ונינטנדו ולהצטרף לקבוצה למבוכים ודרקונים. טל': 03-499594.

★ ליאור הדר, ת.ד. 9175, אשקלון, מעוניין להתכתב עם חובבי מבוכים ודרקונים וסגה מכל הארץ.

## WIZ ה ו ד ש



★ גיא עילם מהוד השרון, מציין שיש לו כמאה וחמישים משחקי מחשב וכארבעים תוכנות. הוא מת על מבוכים ודרקונים ולרשותו מיגון חוברות.

★ ענת כחגלו בת שמונה! משוגעת על משחקי סגה ומשחקים אחרים שהיא מגלה בחנויות.

★ אסף שוורץ, אוהב הכל ומומחה לכל סוגי המשחקים.

★ ניב אדלשטיין (10) קנה מערכת סגה בכספו, לאחר שחטף במשך שמונה חודשים. את הקלטות הוא רוכש מהכספים שמקבל מהמשפחה לפני חגים.

★ אופיר בייגל (11) מרמת-גן, מסוגל לשחק במשך כל שעות היום במחשב. הוא אוהב במיוחד קוסטים ועד היום פתר עשרה מהם. משחק בהיסטוריה מבוכים ודרקונים.

★ דני נבון (11) מציין שיש לו נינטנדו, 29 קומיקסים, אוסף פריטים מסדרת צבי הנינג'ה, ערכה ראשונה של מבוכים ודרקונים, שלושת כרכי רומח הדרקון ואת כל עיתוני WIZ. הוא מצייר נהדר, בעל חוש הומור ובעתיד גם בעל גיימבוי.

★ תום הולצמן (11) הוא בעל שני מחשבים: יבם ואפל. בקרוב יקנו לו גם נינטנדו. הוא שה"ם של חבורת מבוכים ודרקונים שסיים שני משחקי S&D במחשב.

★ אמיר לוטן (10) שלח המון טיפים, סיפור, והצעות. פעם שחק כל-כך הרבה עד שנהיה לו שטף דם בעין! יש לו מחשב ונינטנדו והוא נמצא בקשר מתמיד עם חובבי משחקים בכל הארץ.

★ אסף ברוידה (15) הוא פריק אמיתי של נינטנדו. ברשותו 24 משחקים והוא רוכש בהתמדה משחקים חדשים. לפעמים, כשמקבל משחק חדש, מסוגל לשבת אפילו

### ל מ כ י ר ה

★ למכירה או להחלפה KING'S QUEST III. שני דיסקטים 3.5 אינץ'. הדיסקטים חדשים ואורגנילים. טל': 03-5404960, לערן.

★ מערכת סגה + שני ג'ויסטיקים + שלושה משחקים. טל': 03-5447871, לאורי.

★ משחקים ותוכנות ליבם ותואמים (3 ש"ח). זיו בלומברג, טל': 08-405716, 08-402520.

★ משחקים ותוכנות ליבם ותואמים. טל אטר, טל': 08-402081.

★ משחק הגינג'ה בחמישים ש"ח. שימי חיים, טל': 04-450105.

★ שתי מערכות אינפרא למשחק שוטרים וגנבים במחיר 65 ש"ח כל-אחת. איתמר שיאון, טל': 051-35066.

★ AFTER BURNER של סגה במאה ש"ח, באריזה. יוסי, טל': 052-457917.

★ POOL OF RADIANCE בחמישים ש"ח. עדי אבנית, טל': 03-9657073.

★ למכירה משחקים לתואמי יבם 3.5 ו-5.25 אינץ' בשקלים ספורים בלבד. שמוליק גולדפרב 03-583897.

★ למכירה מגסון עם קלטת אורגינלית של נינטנדו, מטען נינטנדו, ושש קלטות של מגסון ב-350 ש"ח. ברק ארגמן, סביון 4, רמלה.

### מ ע ו נ י נ י נ י נ

★ רועי מאיר מעוניין לקנות (או להחליף) את המשחקים הבאים לתואם יבם: דיק טרייסי, צבי הנינג'ה, רמבו, סופר מרי, גולדן אייקס 2, אלכס קיד, סופר קוף בעולם הדרקונים, מיקי מאוס, סופר מן, ועוד. טל': 03-9329284.

★ רן כרמון מעוניין לרכוש משחקי מחשב ליבם ותואמים. טל': 052-447552.

★ אמיר שטיינמן מעוניין לקנות או למכור משחקי מחשב ליבם. טל': 053-611435.





# הפינה של דר' WIZ

כרגע זו רק תוכנית ולכן פרטיה סודיים ביותר. בעתיד נעדיך אתכם. בטוח שלא נשאר אתכם תקועים לנצח במשחק זה או אחר.

**כיצד מתחילים לשחק מבוכים ודרקונים?**

את המשחק הזה אף פעם לא מתחילים ואף פעם לא גומרים. למה? כי כדי ללמוד את המשחק מצטרפים לחבורת שחקנים (אפשר לבדוק בשכונה או בבית-הספר) ורק אחר-כך רוכשים את החוברות. מידע בסיסי על המשחק אפשר לדלות מהעיתון שלנו ומידע מקיף יותר אפשר לקבל מאיתנו, בעקבות מכתב נרגש, כמובן. אגב, את המשחק הזה גם אף פעם לא מסיימים, אז מי שיש לו הורים שמסתכלים תמיד על השעון ושואלים מתי תחזור, שיוותר מראש.

**היכן נמצא מועדון סגה?**

מועדון סגה אינו נמצא. זהו אירגון של כל בעלי המכשיר הדואג לספק לחבריו מידע כתוב על חידושים כמו קלטות חדשות או קייטנות לשחקני סגה או אליפות הארץ לסגה. ההצטרפות למועדון מתבצעת אוטומטית עם רכישת המכשיר. כאלה שרכשו אותו מיד שנייה, או רוצים סתם להצטרף, יכולים לכתוב לת.ד. 1409 בני-ברק, עבור מועדון סגה, וייענו.

**היכן משיגים חוברות קומיקס?**

בעיקר בחנויות שמוכרות חוברות מחו"ל (תבדוק בסטימצקי). היתה חברה ישראלית שמכרה חוברות אלה. ניסינו ליצור עימה קשר טלפוני, למספר שהיה ברשותנו, ולא נענינו. ידוע לנו כי חברת באג תייבא לארץ, בקרוב, חוברות קומיקס. ואם בחוברות עסקינו, ברצוני לבשר לכם על חידוש שעומד להגיע בקרוב לארץ — חוברות משחק, בעיקר של סגה ונינטנדו, שבהן צילומי מסכים מלווים בטיפים וטריקים של המשחקים השונים. כך אפשר יהיה לרכוש עם כל משחק גם את החוברת המתאימה, ולהתגבר בקלות יחסית על המכשולים השונים.

כמה עולה מודם ואיך בדיק משתמשים בו? האם צריך שינוי במחשב כדי להתקין אותו?  
מודם הוא כרטיס תקשורת שעולה החל מ-380 ש"ח. ההבדלים

האם אפשר לתרגם את החוברות שבמשחקי הוידאו והמחשב לעברית?

אפשר, בהחלט אפשר, וברצוני אפילו לבשר לכם על שינוי מרטיט העומד להתרחש בקרוב בתחום זה: למשחקי סגה, נינטנדו ולכשלושים משחקי מחשב שייבאו לארץ בקרוב, תצורפנה חוברות בעברית. בחלק מהמשחקים אף ישונה המלל שבאנגלית המופיע על המסכים — לעברית.

אבל אני לא מבין מה אתם שמחים כל-כך? איך תלמדו אנגלית? מהמורה? בלי דאווינס. גם המורים וגם ההורים יודעים שאנגלית לומדים ממשחקי מחשב!

כמה עולים משחקי סיירה?  
מכיוון שהמשחקים מיובאים ויש עליהם מיסים, הם עולים בין 130 ל-250 ש"ח, תלוי במשחק.

אבל כדי שלא לבאס אותך לגמרי, הנה משהו חיובי במיוחד שהחברה הזו יזמה לאחרונה: היא פתחה מועדון חברים טלפוני, אליו יכולים להתקשר בעלי משחקים (ומודמים, כמובן) ולשחק אחד נגד השני. איך? מתקשרים למרכז החברה בקליפורניה, מציינים במה רוצים לשחק ומתחברים לשחקן אחר שהתקשר אף הוא וציין שרוצה לשחק באותו משחק. מגניב, אה? רק אל תתקשרו מהארץ כי תשארו לאחר תקופה חסרי-כל, ובעיקר חסרי מחשב, כי ההורים יקחו לכם אותו. למה לא כותבים בעיתון על משחקים רבים שיש בחו"ל? כותבים ועוד איך! בעיתון יש מידע על רוב המשחקים שבחו"ל. הכתבות בשתי רמות: כתבות מורחבות, שבהן יש סריקה

מקיפה על המשחקים, ניקוד וטיפים, וכתבות המכילות רק מידע כללי על המשחקים. בכתבות המורחבות אנחנו מתייחסים רק למשחקים שיש בארץ, כדי לא להרגיז את הקוראים ולכתוב להם על משהו שאינם יכולים להשיג. בכתבות המידע, כמו למשל "המשחקים הטובים ביותר של 1990" או מדורחים גם על משחקים שאותם לא ניתן להשיג בארץ. אם נכתוב בהרחבה על משחקים שלא תוכל להשיג בארץ (בכסף מלא, כמובן), מה זה יתן לך?

## ביקורת ספרי פנטזיה

### אדון האור דוג'ר ז'אלאזני

מאת תומר כץ

אדון האור הוא ספר מרתק ומהנה וחבל להחמיצו. הוא יצא לאור בהוצאת עם-עובד וניתן להשיגו בחנויות הספרים במחיר 29.99 ש"ח.

"הוא אף פעם לא טען שהוא אל. אולם, מצד שני, הוא אף לא טען שהוא אינו כזה. בנסיכות ששררו, אף טענה לא היתה עוזרת ואילו השתיקה — כל יכולה". כך מתואר גיבור ספרו של ז'אלאזני — סם.

סם נמנה על הצוות המקורי של ספינת החלל "כוכב הודו", שהביאה אנשים לכוכב עליו מתרחש הסיפור כאלף שנים קודם. סם הצליח לזכות באריכות ימים בזכות המצאה מהפכנית: גידול גופות אדם במעבדה והעברת התודעה מגוף אדם חי לגוף הריק שגודל במעבדה.

אנשי צוות ספינת החלל שמרו על הטכנולוגיה המתקדמת, ומנעו אותה מאנשי הכוכב האחרים. סם, גיבור הספר, פועל למען הפלת שלטון בני האלמוות והעברת ההמצאה לשאר בני האדם, ומעורר את חמתם של בני האלמוות.

הספר זכה בפרס הוגו, אחד מהפרסים היותר יוקרתיים. הוא משתייך לקבוצת ספרי גבול בין מדע בדיוני לספרי פנטזיה.

בספר תאורים נרחבים על אלים שונים, קרבות חרבות, אנשים המטילים ברקים, מטות יורקי אש ואף חנית מבהיקה החוזרת ליד המטילה אותה.



### טיפים לספר הראשון בסדרת כישוף

מאת: אופיר אשכנזי

- ★ כאשר תפגוש בזקן שפושט יד לנרבה, עזור לו.
- ★ כאשר זאן הננס יידבק אליך, לא תוכל להטיל כשפים.
- ★ כאשר תפגוש גנב ותגיע למצב שתוכל לחוס עליו, חוס עליו. הוא יעזור לך בספר השני.



# הקרן המוכספת

## סיפור הרפתקה

מאת: כפיר לוטטיג

הקרן המוכספת היתה תמיד המקור לחיים טובים ולעושר. אנשי הסאקס שחיו בכפר קטן בממלכת אסול, שמו בה את מבטחם. היא סיפקה להם כל מה שבני תמותה צריכים. היא גם הגנה עליהם מפני סבל וייסורים.

הקרן המוכספת היתה שמורה במקדש קטן באמצע הכפר. ארבעה שומרים הוצבו לשמור עליה יום וליל. הם ידעו שאם משהו יקרה חס וחלילה, הם יקבלו עונש כבד ביותר. כלילה אפל וגשום זה קרה. ענן שחור ירד על הכפר, ברקים הבריקו בשמים, קולות הרעמים התגלגלו בסימטאות. השומרים הפכו לאבן והקרן נעלמה.

אנשי הסאקס הבינו שמאותו רגע ישתנו חייהם. גם לפני אלפי שנים נגנבה הקרן וממלכת אסול הפכה למדבר שממה. זקני הכפר ששמעו על האסון שקרה אז, ידעו לספר עליו לדורות הבאים.

אבל כבד ירד על הממלכה. לכל היה ברור כי הקץ קרוב. הזקנים גם ידעו לספר כי כוח האופל שבו שלט קוסם אכזר היה אחראי להיעלמות הקרן בעבר. אולי גם הפעם נמצאת הקרן אצלו?

אנשי הסאקס, חבורת לוחמים עשויים ללא חת, החליטו לצאת לדרך. הם חייבים להשיב את הקרן המוכספת כי כנפשמם הדבר.

בבקר אביבי, מלווים באנשי הכפר, יצאו הלוחמים לדרך ארוכה. המטרה: עיר האבנים של התושבים הקדומים. אז לפני שנים, עם אובדן הקרן, הפכו כל אנשי העיר לאבן. אולי משם אפשר יהיה לדלות שבבי מידע?

לאחר כמה ימי הליכה הגיעו הלוחמים לכפר הנורא ההוא. הכל היה שם מאבן: הבתים, הצמחים אפילו האנשים. לפתע נשמעה זעקה אדירה ואחת האבנים זוה ממקומה. מתוכה יצאה דמות בת אלפי שנים, בעלת זקן עבות ועיניים בוהקות. בקול רוטט בשפה עתיקה, הסבירה לנוכחים כי הקרן נמצאת במגדל האבוד שבשליטתו של גולם הקוסם הרשע. עם סיום דבריה, נשמעה הזעקה האיומה שוב, והדמות הפכה לאבן.

הלוחמים ידעו היכן נמצא המגדל האבוד. זהו אחד המקומות הנוראים ביותר. שמועות מספרות, כי מי שנכנס אליו לעולם לא ימצא דרכו החוצה. המגדל נראה כטירת חלומות. זהו אחד המבנים היפים ביותר. הפיתוי אדיר. הטירה שואבת לתוכה כל אחד, ורק כאשר ננעלות הדלתות, מתברר שזהו מאסר עולם.



בממלכת גולם הקוסם האכזר. לחבורת אנשי הסאקס לא היתה ברירה. הם נאלצו לבחור בדרך היחידה האפשרית: מסע למגדל האבוד.

לאחר חמישה ימי הליכה הם הגיעו לדרך החלומות. בקצה הדרך, אמרו הזקנים, מתנוססת טירת הפלאים. רוח חזקה נשבה ו"הלוחמים נאבקו כדי לראות מה לפנייהם. לפתע, פסקה הרוח, והם נצבו מול מגדל גבוה יפה במיוחד. גשר עץ משתלשל היה לפנייהם. הם החליטו להפיל גורל, לראות מי יהיה הראשון שיכנס פנימה. דורו הגיבור נבחר. הוא עטה את גלימת הכוח ופנה לעבר הבנין. מעבר, מרחוק, הוא ראה ניצנוץ. אולי זו הקרן המוכספת?

קורבן של חמישה אנשים גבה המגדל האבוד. איש מהם לא חזר.

נותר רק העשוי ללא חת. מבט מהיר לעבר הגשר הבהיר לו מה שלא ידעו הקדומים: אסור לעלות עליו. אך כיצד ייכנס לטירה? אין לו ברירה, אלא לשתות את שיקוי הקסמים. השיקוי יכול לשנות צורה, אבל השותה אותו אינו יודע לאיזה צורה ישתנה: אולי לענק אימתני, אולי לתולעת חסרת כוח. הוא לוגם מהשיקוי והופך לעכבר. בריצה מהירה מגיע לאחד החללים הקטנים שבקיר החומה, חודר פנימה ומגיע לאולם יפהפה שקירותיו זהב ויהלומים. שם, ממול, בתוך תיבת זכוכית ראה אותה מנצנצת באור יקרות.

אי אפשר, סתם כך, להתקרב אליה. ודאי יש כוחות נעלמים סביבה. מבט מהיר מסביב לוודא שאין איש. גם גולם אינו נראה בסביבה. ואולי הוא קיים כדואה ואינו נראה? בריצה מהירה מגיע העכבר אל המיתקן. הוא מכרסם את רגליו העשויות עץ. רעש אדיר נשמע, תיבת הזכוכית נופלת על הרצפה והקרן נעלמת באויר. אך אבוי, היא מתחילה להסתחרר בחלל האולם, מחפשת דרך לפרוץ החוצה. גם לקרן גורל דומה לזה של בני אנוש. הטירה חסומה לנצח בפני כל מי שנכנס אליה.

תוקפו של השיקוי מתחיל לפוג. העכבר משנה לאט צורה ומימדי גופו מתחילים לגדול. הוא מחפש מוצא החוצה. גולם מגיח מהחדר הסמוך. הוא מתבונן בקרן המסתובבת סחור סחור, בעכבר המשנה צורתו ומרגיש שיש בעיה. במי מטפלים

קודם? בעכבר? בקרן? הוא עוטה את גלימת הירקן המסוגלת להשמיד הכל. בהינף יד הוא מטה אותה לעבר הקרן. זו מצליחה להתחמק. הנפה נוספת ו... גולם הופך לאבן. גולם לא ידע שלקרן סגולות משלה, שהנזירה שבה היא היכולת לנצח לתמיד את כוחות הרוח בקרב פנים אל פנים. אולם הפיכת גולם לאבן גם נטלה עימה לחיי הנצח סוד נוסף, סוד היציאה מהטירה. חובת הברירה מוטלת עתה על העכבר-אדם. הוא מתחיל להסתובב ב"מהירות סביב קירות החדר. לאחר הסיבוב השלישי נשמע קול חריקה. חור גדול נפער בקיר, ופתח סודי מתגלה. הקרן יוצאת ראשונה והעכבר אחריה. לאט לאט הופך העכבר לאדם. הקרן נוטלת אותו עימה, אופפת אותו בשובל של כסף ויוצאת לדרך. לפנייהם דרך ארוכה חזרה. תושבי הסאקס מחכים שכחתם?





# דרקון הקרח השחור

נכתב על ידי מארק מאתיוס  
ותורגם על ידי חן קורן  
מתוך המגזין DRAGON.

**דרקון הקרח השחור:**

דרגש 2, קפ 23-15, הופעה 1-2, טאקו 4-6, התקפות 4, נזק 8-2, מוראל 27, אוצר 2-16/6-48/2, נטיה כל חוקי שהוא, U.R (Hx2) 13-14 קפ! 15, 13, 250 קפ: 17, 550.

**חוספות**

אזור מחיה: אזורי קרח, ובעיקר קרח שחור (מעולם הגרייהוק).

תדירות הופעה: מאד נדיר. אינטליגנציה: יוצאת מן הכלל (15-16).

התקפות מיוחדות: נשק נשיפה ראשי, נזק גדול מנשיכה, שימוש בקסמים.

הגנות מיוחדות: גילוי דברים בלתי נראים/מוסתרים, מקרין קסם פחד, הוספת בונוס לכל גלגולי ההצלה. ככל שהדרקון זקן יותר, נעשה שינוי צורה כרצונו.

התנגדות לקסם: 5%.

גודל: ענק (16.8 מטר אורך).

דרקוני הקרח השחור מופיעים בכל מובן, ממש כמו הדרקונים הכסופים. ההבדל העיקרי בין שני הסוגים הוא צבע דרקון הקרח השחור, שהוא שחור עם כתמים לבנים נוצצים. הם ידועים בעיקר מאזור אויריק הצפוני (זהו אזור בעולם הגרייהוק). הדרקונים האלה ידועים כקרובים רחוקים ממש של הדרקונים הכסופים, שנולדו ונוצרו באזור אויריק. כל הדרקונים האלה הם בנטיה חוקית. חלק מהם (65%) הם חוקי צדק, חלק מהם (25%) הם חוקי ניטראלי בעוד שאר ה-10% הם חוקי רשע. ממש כמו עם הדרקונים הכסופים, גם דרקוני הקרח השחור יכולים לבצע את הקסם POLYMORPH, SELE, כרצונם, ולהיהפך לדמויי אדם ובני אדם וחיות כרצונם.

קרב: הדרקון תוקף ארבע פעמים בסיבוב (2 ציפורניים/נשיכה/1 מכת זנב). מכת הזנב שלו פוגעת רק במי שעומד במרחק 6 מטר מהזנב עצמו תוך כדי הקרב.

נשק נשיפתו של הדרקון הוא קוטש של חומצה שחורה הקפואה באורך 18 מטר ו-9 מטר קוטר בבסיסה. יצורים שנכשלים בגלגול

ההצלה נגד נשיפה סובלים נזק השווה לנקודות הפגיעה שיש לדרקון באותו רגע, אך הם חייבים לגלגל גלגול הצלה שוב נגד רעל עם 2- עונשין על מנת להתחמק מנזק של 16-2 נקפ נוספות כנזק החומצה המיוחד. נשק נשיפה זה יכול להיות משולש רק שלוש פעמים כל יום.

שלוש פעמים כל יום הדרקון יכול לנשוף קדימה גם רשת דמוית קורי עכביש גדולה עשויה מקרח שחור בקוטר 3 מטר, הנישפת עד למרחק של 18 מטר. אלה הנכשלים בגלגול הצלה נגד נשיפה, נלכדים ברשת קורים מקרח זו, שהיא בעובי 19-10 סנטימטר. כל אלה הלכודים ברשת חייבים לגלגל גלגול הצלה נוסף נגד נשיפת דרקון, כדי להחזיק את הפנים מחוץ לקרח. אלה שנכשלים גם בגלגול זה, נחנקים מהקרח תוך 5-2 סיבובים, אלא אם גלגול הרמת שערים / כיפוף סורגים מתבצע והוא מוצלח, או שהקורבן משוחרר על ידי מישוהו מבחוץ הגורם נזק ששווה ל-12 נקפ (לקרח יש דרג'ש של 4). רבע מהנזק הנגרם לקורי הקרח יגרם אוטומטית לקורבן התפוס.

בעודם צעירים מאד, דרקוני הקרח השחור יכולים להטיל

דרקוני הקרח השחור ניזוקים 1- נקפ/קפ מנזק של קור עליהם. הם אינם מחוסנים לנשק הנשיפה של עצמם, בתוספת, הם ניזוקים 1+ נקפ/קפ מנשק אש/חום חזק והתקפות.



# על דגמים, דיורמות ושאר ירקות



מאת: רועי ורדי

**רבים משחקני מבוכים ודרקונים ידועים שהמשחק חצה כבר מזמן את גבולות חבורות המשחק ופלט לדגמים (מיניאטורות), מודלים ודיורמות. בגיליון הקודם כתבנו על צביעת דגמים. הפעם נרחיב על דיורמות. קוראים המעוניינים לדעת יותר על הנושא, מוזמנים לכתוב אלינו**



## הדיורמה

זוהי תמונה מיניאטורית תלת-מימדית, המייצגת קטע בסיפור ההרפתקה או סתם יצירת דימיון. הדיורמה אינה משמשת למשחק אלא כיצירת אומנות בפני עצמה. לפיכך היא יכולה להיות בנויה מכל חומר שהוא.

## כיצד בונים דיורמה

א. ציור הדיורמה — בהתחלה רצוי לצייר ציור כללי של הדיורמה. הציור אינו צריך להיות יפה ומדויק, אלא ישרטט בקווים כלליים את מיקומה של כל דמות, איך נראה השטח, ואפילו מאיזה כיוון יסתכלו על הדיורמה (שהרי היא תלת-מימדית).

ב. בחירת המיניאטורות — בדרך-כלל ניתן למצוא מתוך המיגוון הקיים, את הדמויות המתאימות. אך אם לא מוצאים, ניתן לאלתר: אפשר לחתוך חלקים, להדביק תוספות, לסובב ולהשתמש בחומרים כמו לגו, חוטי ברזל וחלקי מודלים. רבים מהחומרים אפשר למצוא בבית או בחנויות לציד משודר, לתחביבים ולחומרי בנייה.

ג. הכנת המשטח בגודל הרצוי — חשוב להקפיד על קנה-מידה בהכנת הדיורמה. כדאי להעמיד מיניאטורות ובתים ולסמן את

כמה פעמים רצית לראות את הגיבור שלך עומד עם חרב שלופה על ראש דרקון הרג?

כמה פעמים דימינת איך נראה שדה הקרב ברגע הניצחון?

כמה פעמים ציירת את מערת הטוללים ביער האפל?

כמה פעמים ספרת עד עשר ושום דבר לא קרה?

ובכן, הפעם הכל יכול לקרות! עם קצת השקעה, דימיון וזמן, תוכל לבנות עולם שלם וליצור עולם נפלא, שבו תמונות מציאותיות של הדימיון. באמצעות מודלים ודיורמות תוכל להגיע רחוק אבל קרוב.

## המודל

זהו דגם מייצג בקנה-מידה קטן לשדה המשחק. אפשר לבנות מודלים לחדרים, לטירות ולאזורים רחבי ידיים, ולהיעזר בהם לצורך המשחק. המודל הוא יחסי, ללא הרבה פרטים, ומוקטן בהרבה. מטרתו לספק מידע כללי על המקום ולכן עליו להיות קטן, קל ונייד. רצוי לבנות מודלים מקרטון, עץ ופלסטיק.

מקומם. הסימון נועד לעזור בבניית השטח. מאחר והדיורמה משמשת לקישוט, רצוי למצוא לה בסיס יפה: משטח עץ גדול ויפה, מכסה פח עגול ועבה, קערה שתכוסה ב"דשא", ועוד. ד. בניית השטח — כדי לייצג עולם מלא אפשר להשתמש בעולם מלא: חול, ענפים קטנים, גבס, קרטונים, ניירות צלופן ועוד, יהיו החומרים המתאימים. חול מודבק הצבוע בירוק, יוכל לשמש כדשא. קרטון שעליו מודבק טפט, ישמש כחומה עמידה לכל דבר. נייר צלופן מתוח מעל חרץ צבוע, יוכל לשמש כנהר. חשוב שלא לכסות את מקום הדמויות בדברים אחרים.

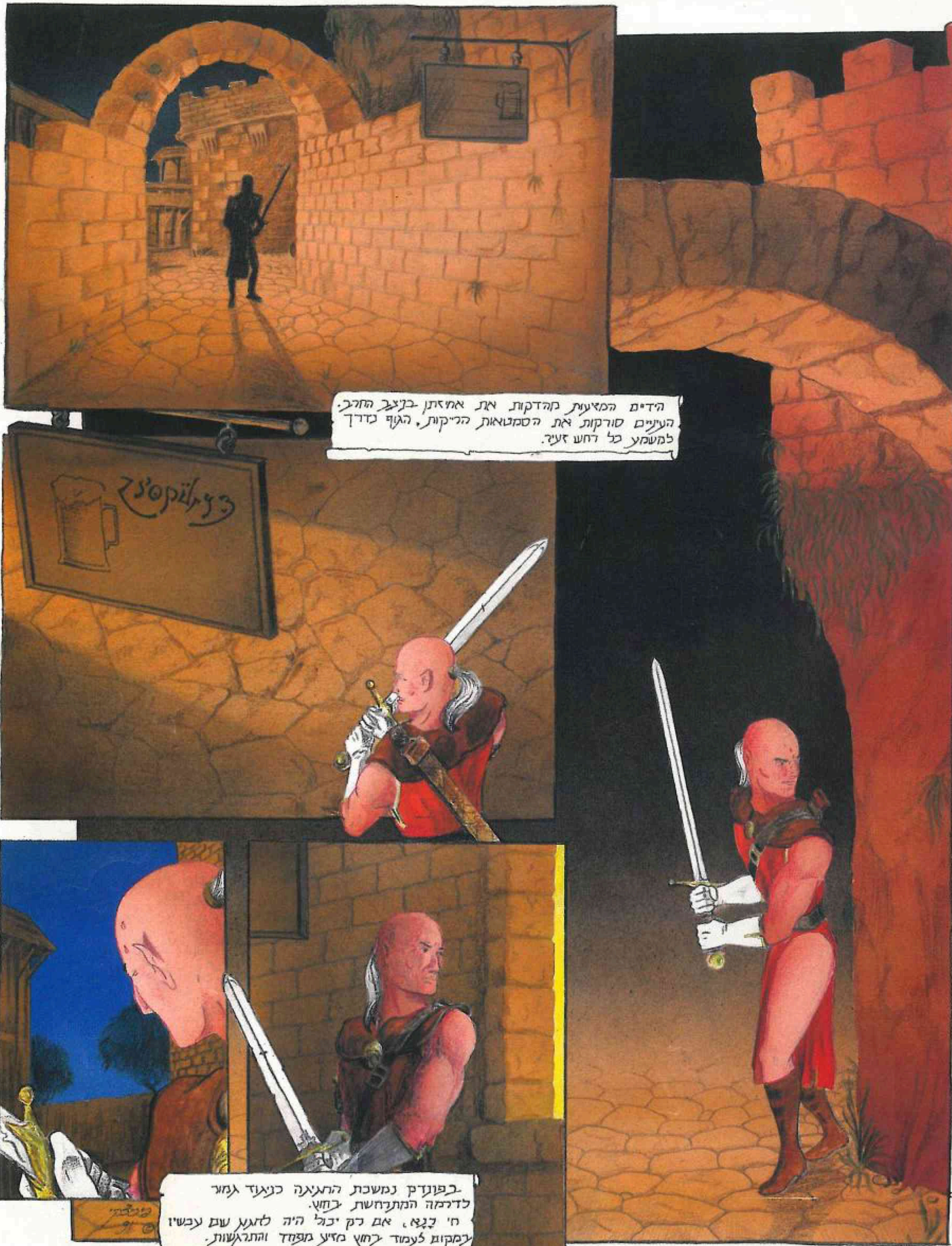
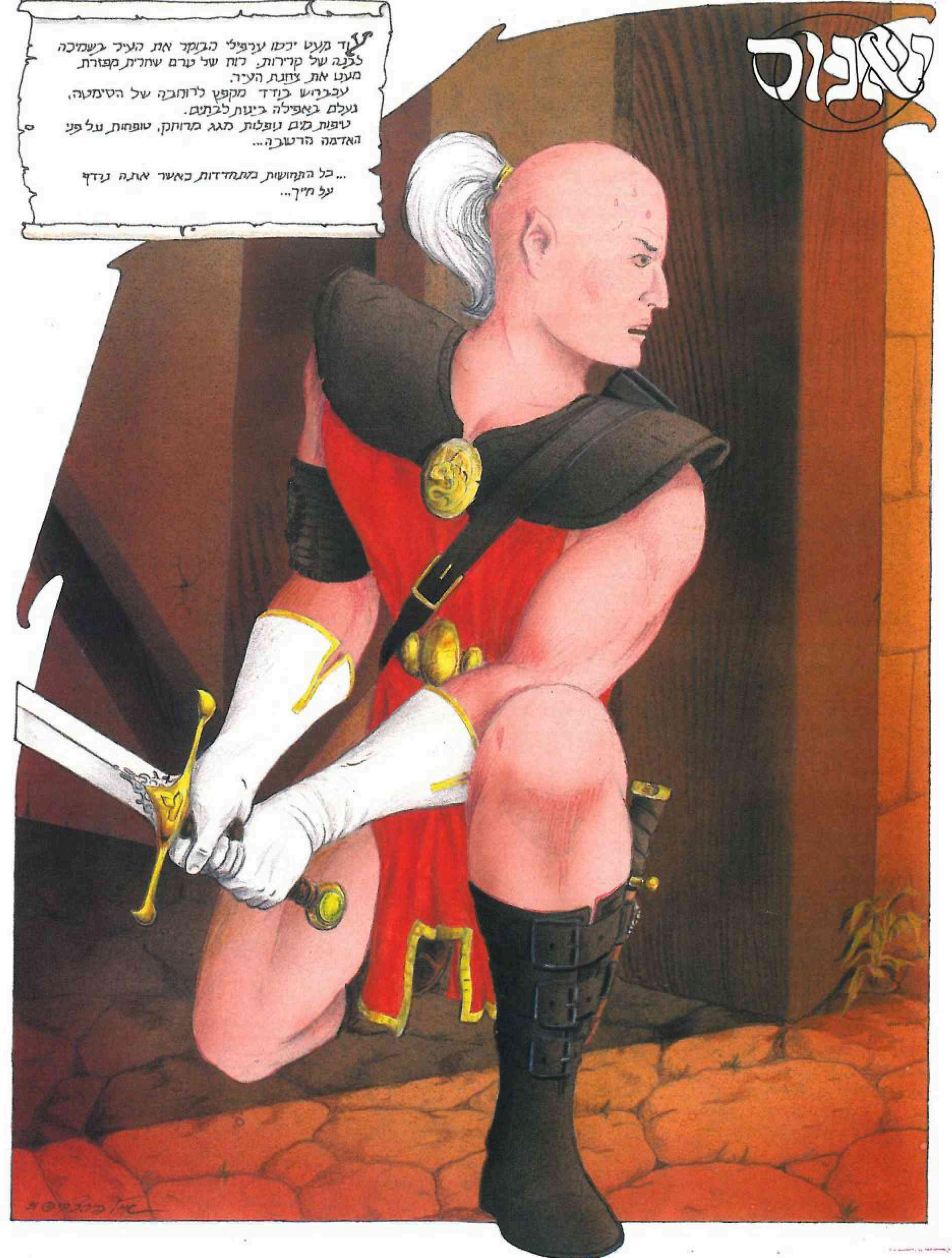
ה. צביעה — השלב האחרון ואחד החשובים ביותר. כדאי לשים לב לצבעים: דברים שנצבעים בצבעים דומים, נבלעים אחד בשני. צבעים מנוגדים — מבליטים. שימוש בצבעים חזקים עדיף.





מאת אייל פיסצקי (ועוז: אורן אובסטלוס)

עוד מעט יכנס ערפילי הבוקר את העיר בשמחה  
לכנה של קרירות, רוח של טרם שחרית, קפוצות  
מעט את צונית העיר.  
עברוש בודד מקפץ לרחובה של הסימטה,  
נעלם באפילה ביעות לבתים.  
טיפות מים נופלות מגג מרוחק, טופחות על פני  
האדמה הרטובה...  
... כל התחושות מתחדדות כאשר אתה נרדף  
על מ"ך...



הידים המזעזעות מהדקות את אחזתו בנצב הזרוב.  
העניים טורקות את הסמטאות הכיקות, הקוף כדרך  
למשמע כל רחש זעיר.

בפונדק נמשכת החגיגה כנצמד גמור  
לדרימה המתרחשת בחוץ.  
ח' קנא, אם רק יכל היה לחגוג שם עכשיו  
במקום לעמוד בחוץ מזעזע מפחד והתרגשות.





עקבות שדים. לעמוד, הם  
שורצים בכל העיר  
הדרך היחידה שעוד נראת  
פתוחה היא דרך היצאה הזדומת.

זה הסוף, גיליאן,  
הפעם גם האלים עצמם  
לא זכילו למלטך מידיו